

et son
GADGET
surprise

Nº 12

Sur la Lune

d'après
C. Arnal

SOS

Et voilà ! Maintenant attendons la suite. Cette lettre sera la meilleure blague de l'année...

YOUPIIIIIIIII!

"Cher Monsieur PiP
Vous représentez le type idéal de
l'humain destiné à découvrir, le
premier, la surface de la lune. Si
donc, vous acceptez, cet honneur,
présentez-vous aussitôt au..."

C'est formidable, préparons
mes valises, juste quelques
bricoles...

DANS CE NUMÉRO...

PIF est le premier à mettre le pied sur la lune ! Une histoire complète sidérale en 5 pages.

✱

RAHAN

Une aventure complète du Fils des Ages Farouches... Page 11.

✱

Le concombre masqué Couik - Nestor - Pifou - Gai-Luron - M. le Magicien - Léo bête à part - Placid et Muzo - Corinne et Jeannot.

✱

LES AS

De joyeux copains jouent les détectives !.. Page 32.

✱

LE GRÊLE 7-13

Traqué par d'innombrables ennemis, ce jeune patriote parviendra-t-il à remplir sa mission ?.. Page 40.

✱

Le GADGET-SURPRISE...

Pages 59 et 60.

✱

Les lecteurs de notre édition parisienne trouveront à la fin de ce numéro, des billets gratuits pour la Foire du Trône.

Le journal des jeux de 16 pages. Avec le jeu-concours primé, vous pourrez gagner 250 F. et une BASE SPATIALE "MATT-MASON" offerte par Jouets Rationnels.



Jean CEZARD, le créateur et dessinateur d'ARTHUR LE FANTÔME, a « trouvé dans son imagination » une nouvelle planète : RIGOLUS-TRISTUS, dans laquelle notre fantôme va vivre des aventures désopilantes. Figurez-vous que dans cette planète bicolore, « qui est comme une orange pas mûre d'un côté », s'affrontent les Tristus et les Rigolus, des êtres qui sont, soit des « tristes », soit des « rigolos ». Avec ces personnages promis à un grand avenir, surtout si vous m'écrivez pour me donner votre avis sur eux, vous en verrez de toutes les couleurs... car si ARTHUR est blanc comme tout fantôme, même justicier, les RIGOLUS sont rouges et les TRISTUS sont verts. Et, pour arranger le tout, s'ils changent d'états d'âme, ils changent aussi de couleur ! Alors préparez-vous à assister à un feu d'artifice... de rire ! L'histoire des Tristus-Rigolus vous sera présentée en histoire complète la semaine prochaine.

Le Rédacteur en chef

Georges Remy

De vous à nous de nous à vous

Claude BASTIER à VIERZON. — « Bravo pour la rubrique « Fabriquez-vous » dans le journal des jeux. Est-il possible d'envoyer une liste de ce que j'aimerais « fabriquer » et que je ne peux faire faute de plans et conseils ? »

— Bien sûr, déjà certains lecteurs nous ont fait des suggestions pour cette rubrique et nous les en remercions. Nous retiendrons celles qui peuvent intéresser le plus grand nombre de nos lecteurs. Naturellement, ces bricolages doivent pouvoir être réalisés facilement. C'est pourquoi nous essayons de ne vous présenter que des bricolages que vous pouvez faire avec du matériel que vous pouvez trouver dans votre maison (tonneau de lessive, boîte à chaus-

sures, crayon, fil, élastique, etc.).

Alain CHEVRON à STROM-BEEK-BEVER (Belgique). — « Pourrais-tu me dire avec précision par qui sont faites les trois séries suivantes : LES AS, LOUP NOIR, BOUBOULE ».

L'histoire des AS est faite par GREG, scénariste et dessinateur, mais qu'il réalise avec une équipe de collaborateurs. LOUP NOIR : les idées et scénariste sont de Jean OLLIVIER et les dessins de KLINE qui réalisait, avant LOUP NOIR, dans notre journal, DAVY CROCKETT. Les aventures de TOTO-CHE, CORINNE et JEANNOT et leurs copains BOUBOULE, L'INGENIEUR, etc., sont créées et dessinées par Jean TABARY.

Nous remercions particulièrement Michel CHARPENTIER, à SAINT-GENEVIEVE-DES-BOIS. — Claude-Jean MARCHAL, à LONGWY-HAUT. — Alain PUERTOLAS, à BIRAN. — Nadine FLAVIGNY, à BURY. — Pierre LANGLOIS, à PARIS-XIX. — BALINT AGNETAS, à BRASOV (Roumanie). — Josette BLADIC, à PARIS-II, de leurs envois.

LES ÉDITIONS VAILLANT
SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-
ADMINISTRATION

126, rue
La Fayette
Boîte Postale
n° 77-K
PARIS-10^e
T. : 770-97-59
(7 lig. groupées)
C. C. P.
4620-25

BOÎTE
POUR LE
SUPER GADGET
GRATUIT

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé.

HERDUMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements à :

LES ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77 - X. PARIS 10^e
C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :

France : 2 F - Belgique : 20 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRE
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

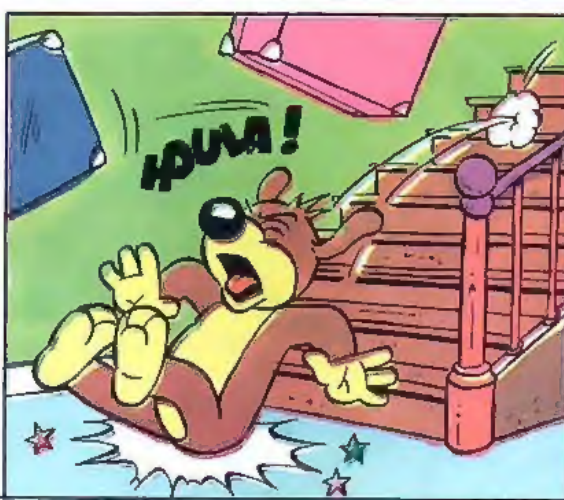
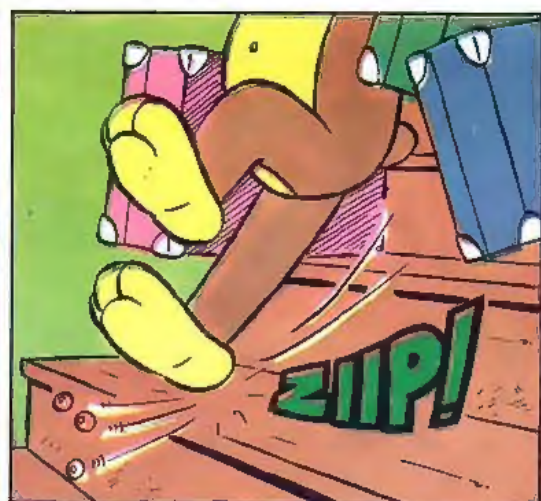
Chief de publicité :

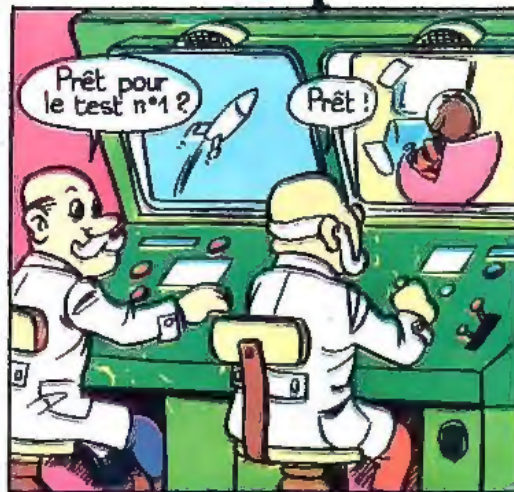
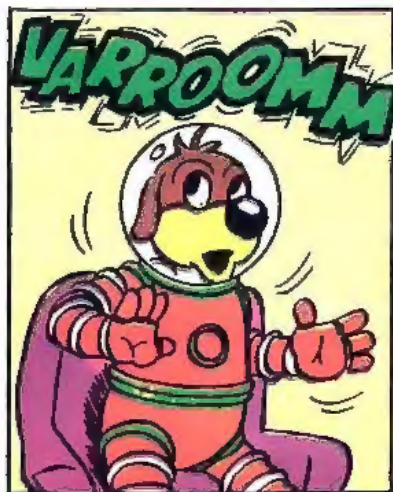
Mme M. CHAIGNEAUD

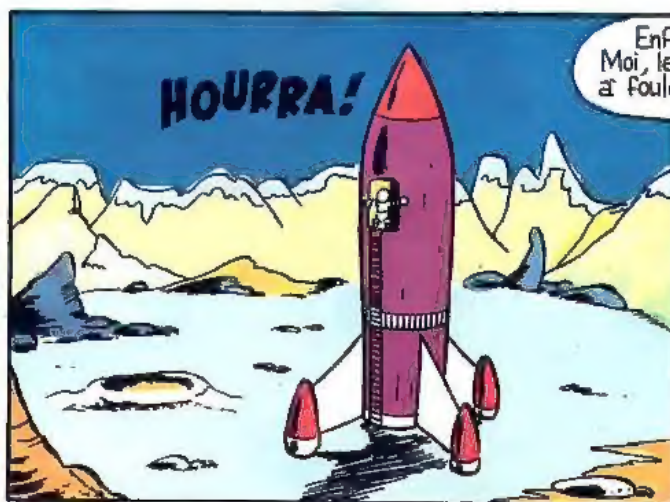
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10^e
Tél 205-97-28

demande à tous
ses lecteurs de
faire bon accueil
aux annonces pu-
blicitaires.

PIF



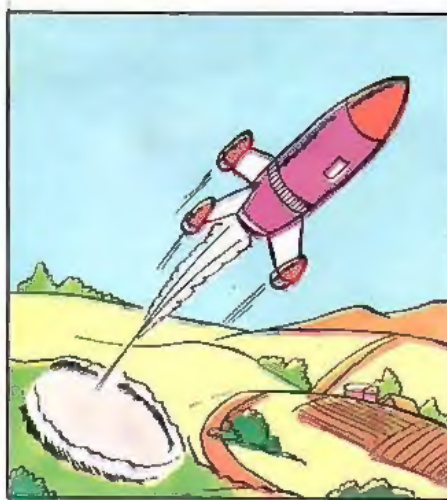




1250 - 4



1250-5



1250-6



c'est merveilleux tous les
beaux collages qu'on peut
faire avec Adhésine !

colle blanche parfumée.

Elle colle vraiment très bien, la Colle Blanche Parfumée Adhésine : elle est idéale pour le papier et le carton et elle ne tache pas. Elle est agréable à utiliser (quel frais parfum d'amande !). Elle va vous donner des idées, des tas de bonnes idées de beaux collages. Et quelle jolie présentation avec ses ravissants pots plastique en 4 couleurs : rouge, vert, jaune, bleu !

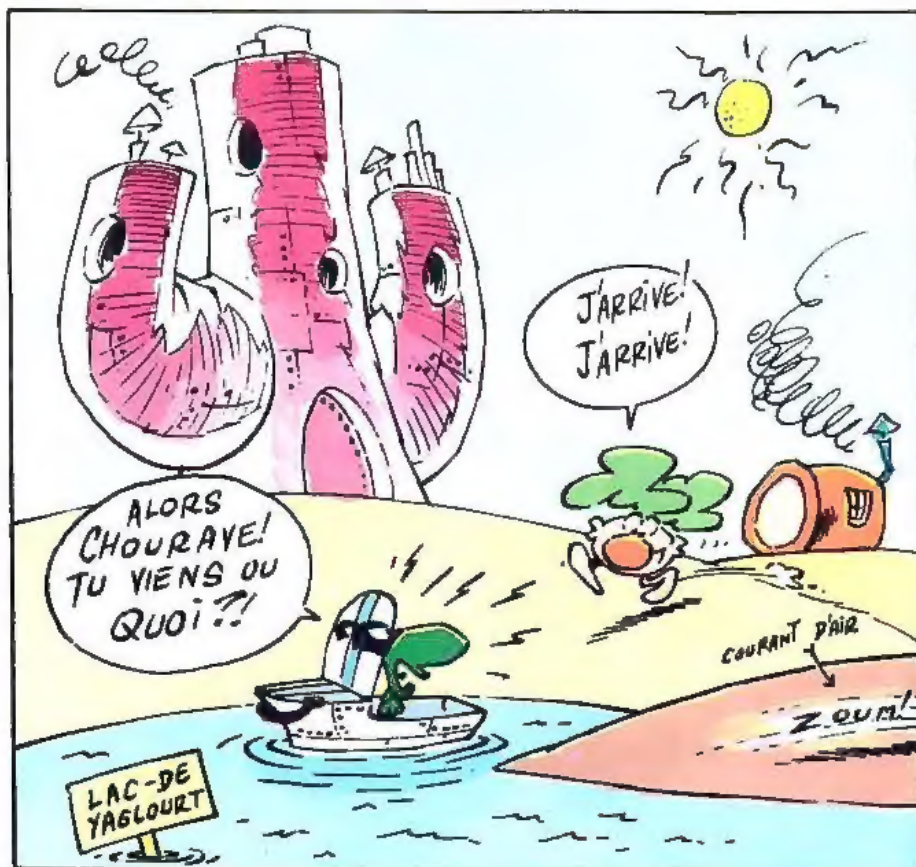
Comment réaliser l'ours Adhésine :
Dessinez votre ours sur du carton et découpez-le. Coupez aux ciseaux de tout petits brins de laine. Passez une couche de Colle Blanche Adhésine, puis fixez les brins un à un. Laissez sécher. Renouvelez l'opération pour épaissir la fourrure de l'ours. Pour les yeux et le museau, prenez des boutons ou du bouchon peint.

ADHESINE
UNE GAMME COMPLETE DE COLLES
"HAUTES PERFORMANCES"



Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYKAK



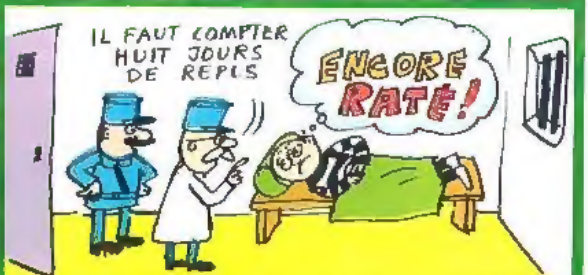
COUK

TEXTE ET DESSINS
DE KAME



NESTOR et les évasions...

RATÉES





RAHAN
DEVRA ENCORE
PONGER DES RACINES
ET MANGER LES
MAUVAISES HERBES...

DEPUIS QUELQUES LUNES RAHAN SAVAIT ÉVOLUER SOUS L'EAU
MAIS IL NE NAGEAIT PAS ENCORE ASSEZ VITE POUR RATTRAPER
CES MERVEILLEUX POISSONS MOUCHETÉS QUI EUSSENT APAISÉ SA FAIM.



ÉPUISÉ PAR CETTE NOUVELLE ET
VAINE TENTATIVE IL REGAGNA LA
RIVE, TANDIS QUE LES SAUMONS
SCINTILLANTS QUI REMONTAIENT LE
FLEUVE SEMBLAIENT LE NARGUER...



SI RAHAN
AVAIT DES LIANES
IL FERAIT UN FILET, COM-
ME LES PÊCHEURS DU
'CLAN DES HOMMES NOIRS'...
MAIS RAHAN N'A PAS
DE LIANES.

ÉTENDU DANS L'OMBRE
D'UN BUISSON IL CONTEM-
PLAIT LES POISSONS BON-
DISSANTS QUAND QUELQUE
CHOSE S'ABATTIT SUR LE
FLEUVE...

WAMPA!



IL FAUDRAIT
À RAHAN DES
AILES COMME
"LE WAMPA"!

LE GRAND OISEAU
BATTIT DES AILES
ET SON BEC ACÉRÉ
HAPPA AU VOL UN
SAUMON QUI JAILLIS-
SAIT DE L'EAU.



RAHAN RESTA BLOTTI DANS
L'OMBRE DES ÉPINEUX CAR IL
SAVAIT COMBIEN IL ÉTAIT DAN-
GEREUX D'AFFRONTER CE MONS-
TRE DU CIEL... MAIS CELUI-CI
DISPARAÎSSAIT DÉJÀ, UN NOU-
VEAU POISSON DANS SON BEC.

RAHAN N'AVAIT PAS TUÉ LE MOINDRE GIBIER DEPUIS QU'IL S'ÉTAIT
AVENTURÉ SUR CE TERRITOIRE SAUVAGE. IL AVAIT FAIM, TRÈS FAIM.

SAUTEZ !
SAUTEZ ! L'UN DE
VOUS FINIRA PEUT-
ÊTRE PAR RETOM-
BER SUR LA TER-
RE FERME !
OOO OOOH !



UN SAUMON FRÉTIL-
LAIT AU BOUT D'UNE
BRANCHETTE SUS-
PENDU PAR LA
BOUCHE À UNE
ÉPINE DE L'ARBUS-
TE... TOUT PRÈS
DE L'ÉPINE, RAHAN
REMARQUA LA GRAP-
PE DE MINUSCU-
LES FRUITS ROUGES.



PEUT-ÊTRE EST-CE
POUR GOBER CES FRUITS
QU'IL A SAUTÉ HORS DE L'EAU...?
ET IL S'EST EMPALÉ DE LUI
MÊME SUR L'ÉPINE ! JAMAIS
RAHAN N'AURAIT IMAGINÉ
PIÈGE AUSSI ÉTRANGE !

UNIQUE RESCAPÉ
DE LA HORDE DU
MONT BLEU DÉCIMÉE
JADIS PAR L'ÉRUPTION
D'UN VOLCAN,
RAHAN, LE FILS DE
CRÃO, VIVAIT DEPUIS
SON ENFANCE EN
SAUVAGE.



LA NATURE ÉTAIT
À LA FOIS SON
ALLIÉE ET SON
ENNEMI... TANTÔT
ELLE SE DÉCHAÎ-
NANT CONTRE LUI...

RAHAN
NE CRAINT
PAS LE FEU
DU CIEL !



...TANTÔT, AU CONTRAIRE, ELLE LUI
RÉVÉLAIT DES SECRETS QUE SAVAIT
METTRE À PROFIT SON CERVEAU EN
ÉVEIL.

SI CE PIÈGE
ATTIRE LES POISSONS,
ILS SE LAISSERONT
PRENDRE À CELUI
DE RAHAN !



ET
PUISQU'ILS
SE DEVORENT ENTRE
EUX, LA CHAIR DE
CELUI-CI ATTIRERA
LES AUTRES !

ELAGUANT UNE BRANCHET-
TE HÉRISÉE D'ÉPINES
RAHAN INVENTA PEUT-
ÊTRE, CE JOUR-LÀ,
LE PREMIER HAMEÇON...

7250-3



UN POISSON, PUIS
UN SECOND, VENAIENT
DE DISPARAÎTRE
DANS LE BEC DÉME-
SURÉ DE L'OISEAU...

ARRIÈRE,
WAMPA, ARRIÈRE!!
RAHAN N'A PAS
PÊCHÉ POUR
TOI!!



RAHAN SAVAIT COMBIEN
CE MONSTRE ÉTAIT
REDOUTABLE...

LES
POISSONS
DE RAHAN NE
PASSERONT PAS
DANS TON
GOSIER!



LA LAME D'IVOIRE TRAVERSA
DE PART EN PART LE COU
HIDEUX DU RAPACE QUI BATIT
UNE DERNIÈRE FOIS DES AILES
ET S'ÉCOULA.

AUTREFOIS,
RAHAN NE SAVAIT
PAS LANCER SON
COUTEAU
AINSI!



IL AURAIT
DU T'AFFRONTER
AU CORPS À CORPS
ET TON BEC LUI AU-
RAIT OUVERT LA
POITRINE!

C'EST
CETTE LANCE
QUI T'OUVRIRA
LA POITRINE
RAHAN!



L'ADOLESCENT
QUI VENAÎT DE
SURGIR S'AP-
PROCHAÎT, LA
LANCE HAUTE

LE WAMPA
APPARTENAIT À MON
CLAN! IL ÉTAIT DO-
CILE ET FIDÈLE!
IL PÉCHAÎT POUR
NOUS!







RAHAN L'IGNORAIT
CE MATIN ENCORE !
MAIS RAHAN SAIT OBSERVER
LES CHOSES ET PARFOIS
IMITER LA NATURE.

DANS LES YEUX DE MARHA,
MAINTENANT, L'ADMIRATION LE
DISPUTAIT À LA PEUR.

LE CLAN NE
ME PARDONNERA PAS
DE T'AVOIR LAISSÉ
TUER LE WAMPA !

MAIS SI,
MARHA ! JE RÉVÉ-
LERAI AUX TIENS LE
SECRÉT DE LA PÊCHE !
CONDUIS-MOI À
EUX !

LA HORDE DE MARHA VIVAIT
DANS UNE VASTE GROTTES,
NON LOIN DU FLEUVE... DES
CLAMEURS ÉTONNÉES SALL-
ÈRENT L'ENFANT..

QUI EST
CET HOMME,
MARHA ?... OÙ
EST LE
WAMPA ?

LE WAMPA
EST MORT,
HARDIRK !

UN SILENCE TERRIBLE
S'ABATTIT SOUDAIN
DANS LA GROTTES. RA-
HAN EUT L'IMPRESSION
D'ENTENDRE BATTRE
LE CŒUR DU COLOSSE
QUI S'ÉTAIT DRESSÉ...

... C'EST MOI
RAHAN, QUI AI TUÉ
LE WAMPA !
JE PÉCHAIS SUR LE
FLEUVE ET CE RAPACE
A VOULU VOLER MES
PRISES... JE LES AI
DÉFENDUES, COMME
C'EST LE DROIT D'UN
CHASSEUR !



RAHAN GARDAIT LA MAIN SUR SON COUTELAS, PRÊT À SOUTENIR UN ASSAUT DU CLAN... MAIS NUL NE BOUGEAIT. LA VOIX DU CHEF KARDIRK TONNA...

C'ÉTAIT EN EFFET TON DROIT, RAHAN ! ET NUL NE TE LE REPROCHERA !



...MAIS MARHA, A' QUI NOUS AVIONS CONFIE LE WAMPA, AURAIT DU LE PROTÉGER DE TES COUPS ! LA LOI DU CLAN EST FORMELLE : CELUI QUI LAISSE PÉRIR LE WAMPA DOIT PÉRIR À SON TOUR ! MARHA MOURRA !!



...MAIS C'EST MOI QUI AI TUÉ LE WAMPA ! C'EST MOI QUI DE VRAIS ÊTRE PUNI !

NON ! TOI, TU AS PROTÉGÉ TA PÊCHE, COMME TU DEVAIS LE FAIRE ! COMME MARHA AURAIT DU PROTÉGER LE WAMPA !



DES HOMMES ENTRAVAIENT DÉJÀ LES BRAS ET LES JAMBES DE L'ADOLESCENT.

NE ME TUEZ PAS ! NE ME TUEZ PAS ! RAHAN VOUS RÉVÉLERA LE SECRÈTE DE LA PÊCHE !



RAHAN JETA LA GRAPPE DE SAUMONS AUX PIEDS DE KARDIRK.

MARHA DIT VRAI ! LAISSEZ LUI LA VIE ET JE VOUS AP. PRENDRAI À PRENDRE, CHAQUE JOUR, PLUS DE POISSONS QUE LE FERAIT UN WAMPA !



PEU NOUS
IMPORTE TON SECRET,
RAHAN ! NOTRE HORDE
A TOUJOURS PÊCHÉ
AVEC UN WAMPA DRESSÉ !
ELLE CONTINUERA !

RAHAN RECONNUT LÀ
UN SENTIMENT QU'IL
AVAIT MANTES FOIS
RENCONTRÉ CHEZ
"CEUX QUI MARCHENT
DEBOUT" : L'ATTACHE-
MENT AUX HABITUDES,
AUX CÔUTES..



KARDIRK A TORT !
RAHAN AUSSI CROYAIT
AUTREFOIS, QUE SA HOR-
DE ÉTAIT LA PLUS FORTE,
QU'ELLE POSSÉDAIT
LES MEILLEURS CHAS-
SEURS... MAIS RAHAN
A RENCONTRÉ D'AUTRES
HORDES QUI SAVAIENT
DES CHÔSES QUE
LA SIENNE
IGNORAIT.



RAHAN A CONNU DES
CHASSEURS PLUS HABILES
QUE SES FRÈRES !... "CEUX QUI
MARCHENT DEBOUT" ONT
TOUJOURS QUELQUE
CHOSE À APPRENDRE
DES UNS DES
AUTRES

KARDIRK TOI-
SAIT RAHAN
AVEC UN É-
TRANGE
SOURIRE...

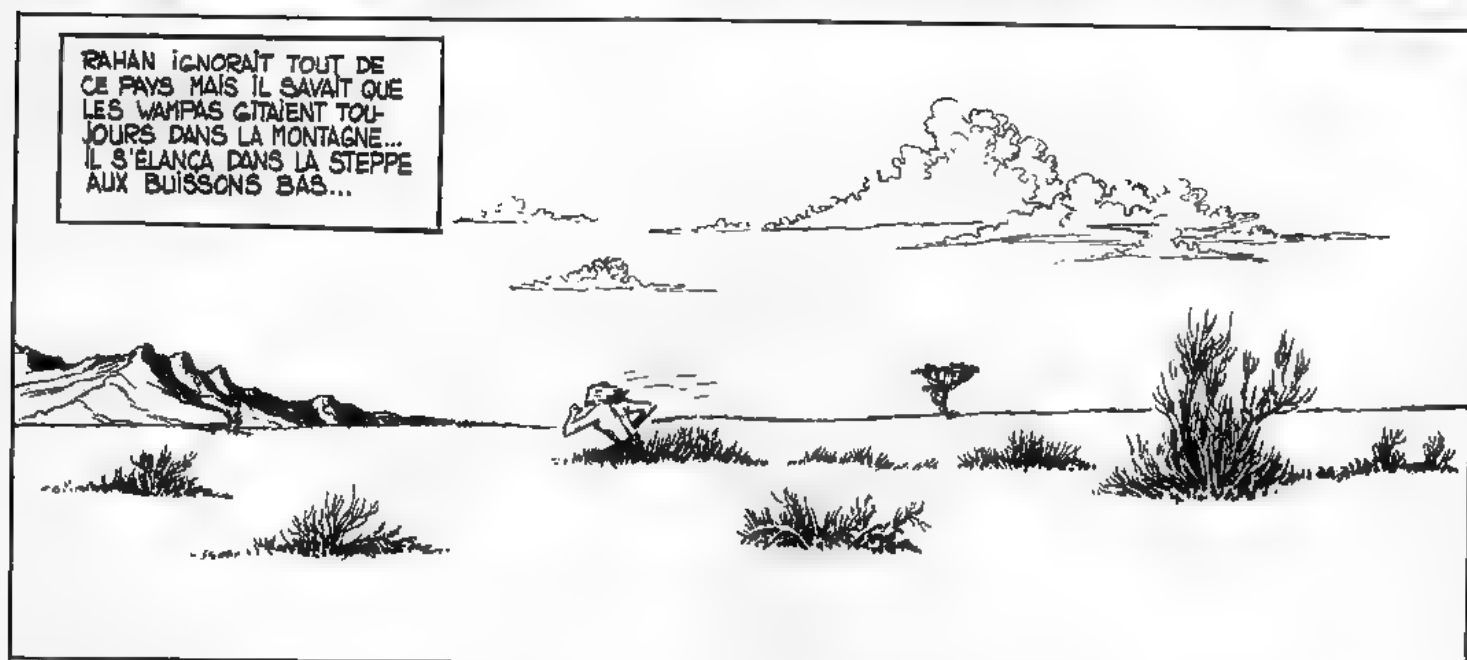


RAHAN
SE CROIT SANS
DOUTE PLUS RUSÉ,
PLUS HABILE, PLUS
FORT QUE
KARDIRK ??

LE TON DU CHEF
DE LA HORDE
L'AISSAIT PRÉVOIR
UN DÉFI...
CELUI-CI TOMBA.



PUISQUE
TU SEMBLES PORTER
DE L'INTERET À MARHA
JE TE PROPOSE CECI :
LE PREMIER DE NOUS
DEUX QUI RAMÈNERA
UN JEUNE WAMPA
À LA HORDE DÉCI-
DERA DU SORT
DE MARHA !







LES DEUX OISEAUX
DISPARURENT DANS
UNE ANFRACUOSITÉ
DE LA MONTAGNE.

RAHAN
DEVRA LES
TUER POUR
RAMENER UN
DE LEURS
PETITS !



UN INSTANT PLUS
TARD RAHAN ES-
CALADAIT LA PAROI
ROCHEUSE. LES
SAILLIES LARGES
ET NOMBREUSES
FACILITAIENT SON
ASCENSION...

AAAAAAAAAAHH!

KARDIRK!



LA-BAS, LE CHEF DE LA
HORDE VENAIT DE MAN-
QUER UN APPUI... IL
TOURNOYA DANS LE
VIDE UN INSTANT...

IL EST
PERDU !!
NON...!



UNE ROCHE AVAIT
STOPPÉ LA CHUTE
DE KARDIRK. LE
CHEF DU CLAN
RESTAIT INANIMÉ
SUR CE PERCHOIR.

KARDIRK
A PERDU SES
ARMES. IL NE
POURRA PAS
AFFRONTER
LES WAMPAS!



LES RAPACES
VENAIENT DE
JAILLIR DE L'AN-
FRACUOSITÉ
ET PLONGEAIENT
VERS L'HOMME
INERTE...

RAHAN
N'A PAS LE
DROIT DE
LES LAISSER
DECHIQUE-
TER KAR-
DIRK!

LES OISEAUX
SEMBLAIENT
HÉSITER ET
TOURNOYAIENT
AU-DESSUS
DE LA ROCHE...
METTANT CETTE
HÉSITATION À
PROFIT, RAHAN
BONDIT SUR
UNE SAILLIE,
PUIS SUR
UNE AUTRE...



RAAHA..

...IL SAUTA
PRÈS DE
KARDIRK À
L'INSTANT
MÊME QU'UN
WAMPA AT-
TAQUAIT...



AAAH!!

LANÇANT SON
CRI DE COMBAT,
RAHAN VOULUT
BRANDIR SON
COUTELAS... ET...



L'IDÉE QU'IL AVAIT EUE SE
RETOURNAIT CONTRE LUI! LA
LIANE QUI, HABITUELLEMENT,
GLISSAIT AISEMENT, RETENAIT
LE COUTEAU À SA CEINTURE!
ET IL N'AVAIT PLUS LE TEMPS
DE DÉNOUER L'ATTACHE!

A250-14

UN WAMPA SABATTIT
SUR LUI, L'ENVELOP-
PANT DE SES AILES.



AAAH...
TU TUERAS
PEUT-ÊTRE
RAHAN, MAIS TU
MOURRAS AVEC
LUI !!

PLAQUÉ SUR LA ROCHE
PAR LE MONSTRE AILE,
RAHAN FRAPPAIT OÙ IL
POUVAIT... LIBRE DE SES
MOUVEMENTS IL EUT RAPI-
DEMENT TROUVÉ UN POINT
VITAL...



MAIS LA COURTE
LIANE RETENANT
LE COUTELAS À
SA CEINTURE, IL
NE POUVAIT POR-
TER DES COUPS
QU'À LA HAUTEUR
DE SA HANCHE!



LE SECOND WAMPA
ASSAILAIT KARDIRK
REVENU À LUI...
SANS ARME, LE
CHEF DU CLAN
RÉSISTAIT DÉSES-
PÉRÉMENT AU
RAPACE...



RAHAN SE REDRESSA,
HURLANT SON CRI DE
VICTOIRE...

RAAAHAAA!!



KARDIRK
VA MOURIR...
RAHAN POURRA
RAMENER LE
JEUNE WAMPA
AU CLAN!
RAHAN A
GAGNÉ L'É-
PREUVE!





IL NE VENAIT PAS À L'ESPRIT DE KARDIRK QUE CELUI AUQUEL IL AVAIT LANCÉ UN DÉFI POUVAIT LUI VENIR EN AIDE... AUSS VIT-IL AVEC STUPEUR RAHAN S'ÉLANCER...



LE FILS DE CRAÛ AVAIT EU CETTE FOIS LE TEMPS DE DÉNOUER L'AT-TACHE DE SON COUTELAS...



...ET SON PREMIER COUP FUT D'UNE TELLE PRÉCISION QU'IL N'EUT PAS À FRAPPER UNE SECONDE FOIS.



KARDIRK SE DÉGAGEA LENTEMENT DE DESSOUS LE CADAVRE DU RAPACE.

RAHAN
AURAÏT PU
LAISSER KARDIRK
PÉRIR... POURQUOI
RAHAN NE L'A-T-IL PAS FAIT?



PARCE QUE RAHAN PENSE QUE "CEUX QUI MARCHENT DEBOUT" DOIVENT S'ENTRAIDER, COMME S'ILS FAISAIENT TOUS PARTIE DU MÊME CLAN, DE LA MÊME HORDE!

D'ÉTRANGES CRIS
S'ÉLEVAIENT MAINTENANT
DE L'ANFRACUOSITÉ...

LES JEUNES
WAMPAS SONT AU
NID... VA, RAHAN, VA...
TU AS GAGNÉ LE
DROIT D'EN RA-
MENER UN
AU CLAN !



IL Y AVAIT PEUT-
ÊTRE UN PEU D'A-
MERTUME DANS LA
VOIX DE KARDIRK,
MAIS POINT DE
COLÈRE.. RAHAN
SE HISSA JUS-
QU'À L'AIRE DES
WAMPAS

IL RÉAPPARUT TRÈS
VITE, BRANDISSANT
JOYEUSEMENT UN
AFFREUX ET DÉJÀ
ÉNORME OÏLLON...

HA! HA!
HA! JE
CROIS QUE
CELLI-CI SERA
UN EXCELLENT
PÊCHEUR...!!



IL REJOIGNIT LE CHEF DU CLAN
AU PIED DE LA FALAISE... CELUI-CI
VENAIT DE RÉCUPÉRER SA MASSUE.

NOTRE HORDE
AURA DÉSORMAIS
BEAUCOUP DE
RESPECT POUR
RAHAN...



LE COUP ÉTAIT SI
INATTENDU QUE
RAHAN S'ÉCROULA
SANS MÊME VOIR
QUI LE LUI POR-
TAIT...

AAAAH!





IL NE COMPRIT QUE LORSQU'IL
REVINT À LUI...

KARDIRK-
LE-FOURBE N'A
PAS VOULU ACCER-
TER SA DÉFAITE!
IL S'EST EMPARÉ
DU JEUNE
VAMPA!



...IL AFFIRMERA
AVOIR GAGNÉ L'ÉPREUVE
ET AURA LE DROIT DE
DÉCIDER DU SORT
DE CE PAUVRE
MARHA: ET JE
SUIS SÛR QU'IL
DÉCIDERA LA
MISE À
MORT!



RAGEUR ET ANXIEUX,
RAHAN S'ÉLANÇA SUR
LES TRACES ENCORE
FRAÎCHES DE KARDIRK.
IL FUT BIENTÔT EN VUE
DE LA GROTTE DE LA-
QUELLE S'ÉLEVAIENT
DES CRIS JOYEUX...



LA HORDE
SALUE LA "VIC-
TOIRE" DE SON
CHEF!

...MOI,
KARDIRK, JE
SUIS HEUREUX ET FIER
D'AVOIR TRIOMPHÉ D'UN
ADVERSAIRE AUSSI
LOYAL, AUSSI COU-
RAGEUX QUE
RAHAN!!



RAHAN ÉTAIT AHURI...
LA VOIX FORTE DE KAR-
DIRK CHANTAIT SES
LOUANGES!

...MAIS PUIS-
QUE J'AI RAPPORTÉ
LE VAMPA, J'AI LE
DROIT DE DÉCIDER
DU SORT DE
MARHA!





J'AIMERAIS,
POURTANT, RÉVÉLER
QUELQUE CHOSE
AUX TIENS !

KARDIRK TRÈS
INQUIET, SUIVIT
RAHAN QUI RE-
TOURNAIT VERS
LA HORDE.



LE DRESSAGE
DU WAMPA SERA
LONG, FRÈRES !
COMMENT VOUS NOUR-
RIREZ-VOUS EN ATTEN-
DANT ? NE CROYEZ-VOUS
PAS QUE LE MOMENT
S'EST VENU, QUE JE VOUS
RÉVÈLE LE SECRÈT
DE LA PÊCHE !



KARDIRK, SOULAGÉ,
LANÇA UN REGARD
RECONNAISSANT À
RAHAN. ET CELUI-CI
PARLA LONGUEMENT
DE LA DÉCOUVERTE
QU'IL AVAIT FAITE
LE MATIN MÊME...



DANS LES JOURS QUI SUIVIRENT IL RÉGNA UNE JOYEUSE
ANIMATION SUR LES RIVES DU GRAND FLEUVE...

RAHAN
AVAIT RAISON !
NOUS SAVONS MAIN-
TENANT PRENDRE
PLUS DE POISSONS
QU'EN PREN-
DRAIT UNE FA-
MILLE DE
WAMPAS !



TA HORDE
NE CONNAÎTRA
PLUS LA FAM, KARDIRK !
OOOOOHH... RETIENS-
MOI ! CELUI-CI VA
M'ENTRAÎNER...
HA ! HA ! HA !

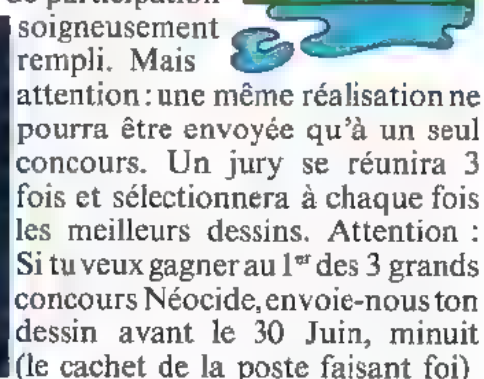
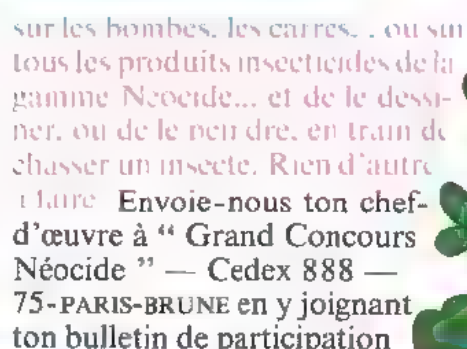
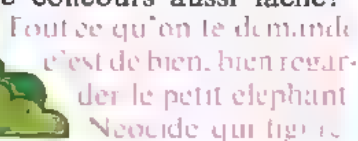
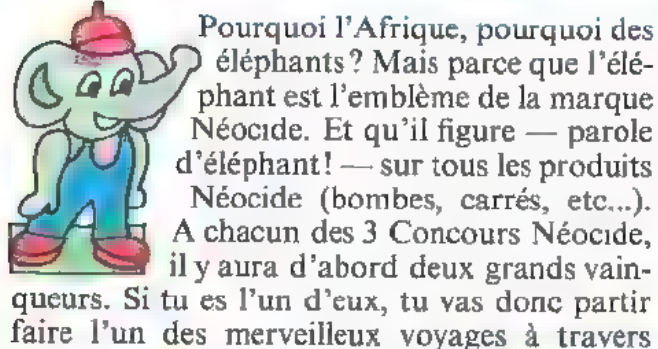
HA ! HA ! HA !

RAHAN ÉTAIT HEUREUX... IL AVAIT EN-
SEIGNÉ QUELQUE CHOSE
À "CEUX QUI MARCHENT
DEBOUT"... IL TROUVAIT SA
RÉCOMPENSE DANS
LEUR JOIE...

FIN de l'épisode

A250-20

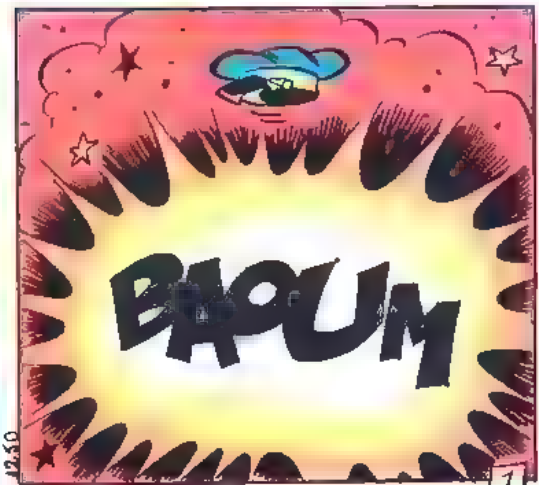
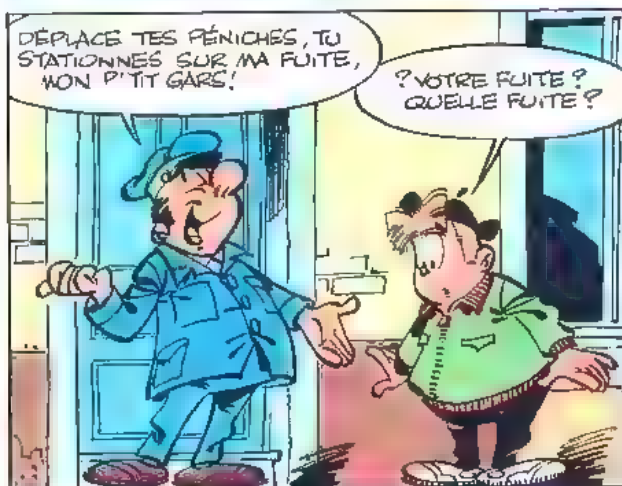
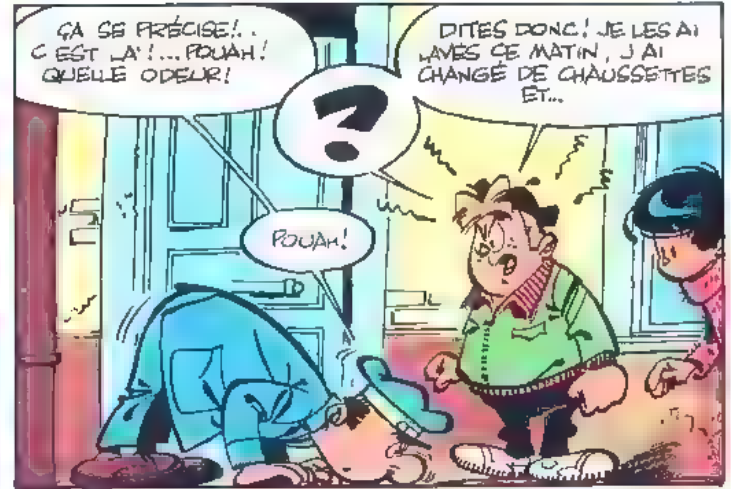
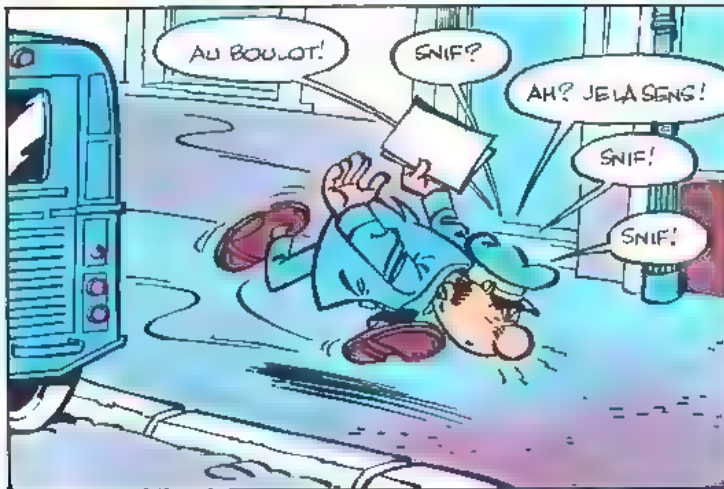
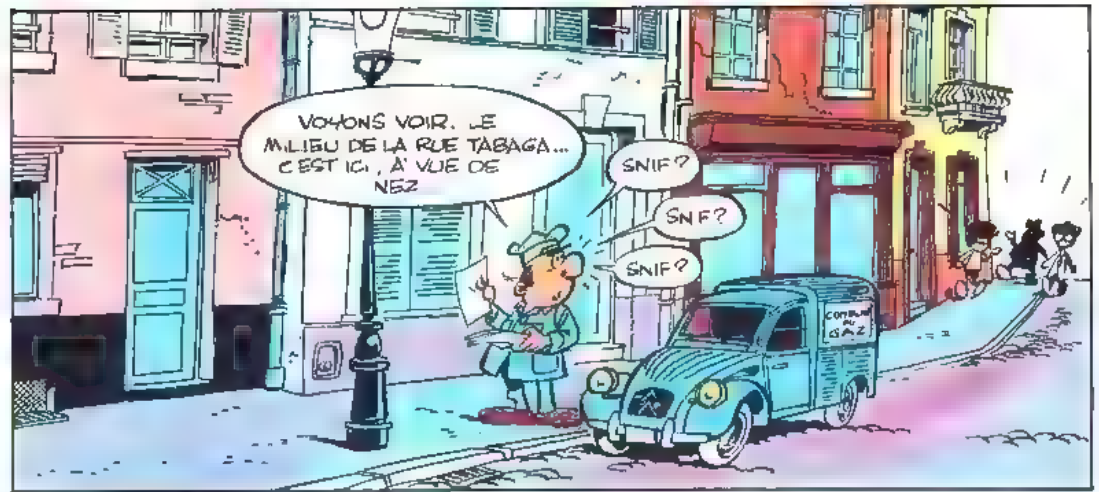
6 randonnées en Afrique pour les grands vainqueurs !
10 000 éléphants gonflables pour tous les autres gagnants !
Aux 3 grands concours Neocide, tu peux gagner chaque fois
(le 30 Juin, le 16 Août et le 30 Septembre).

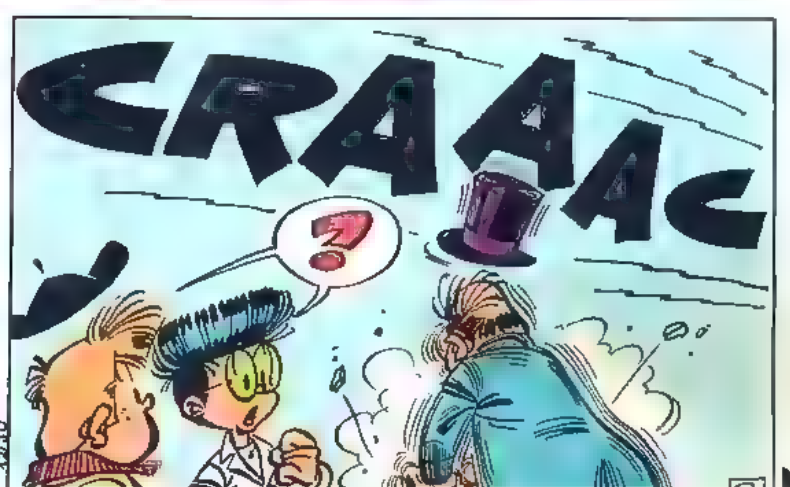
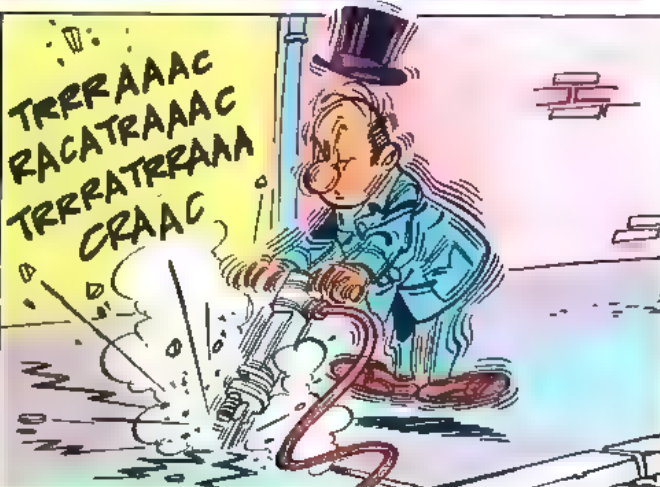
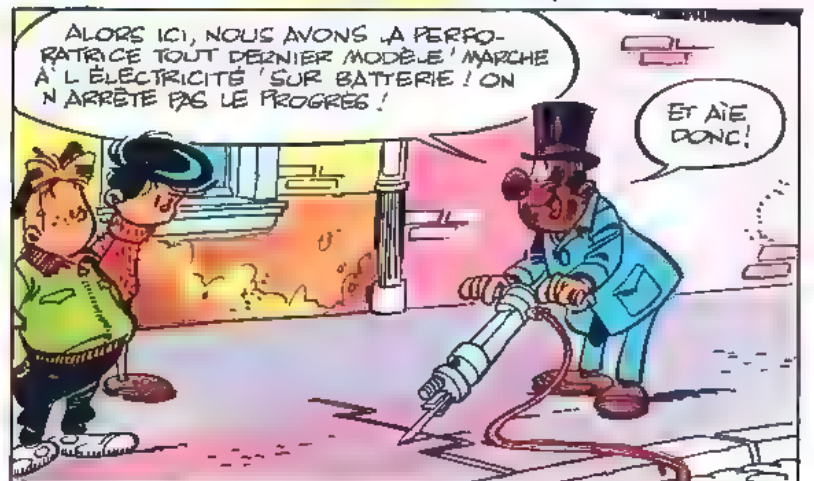
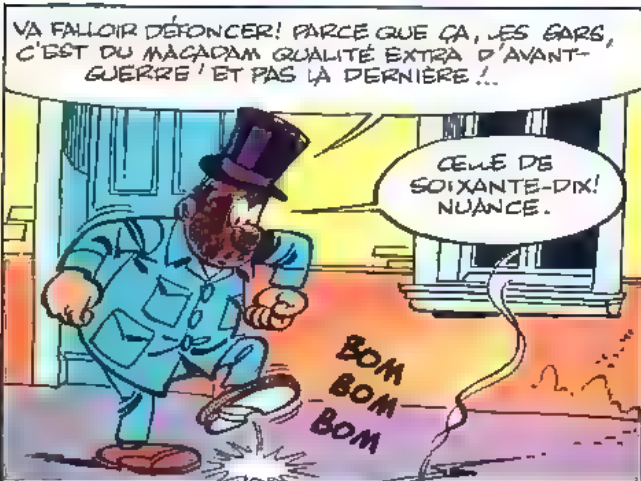
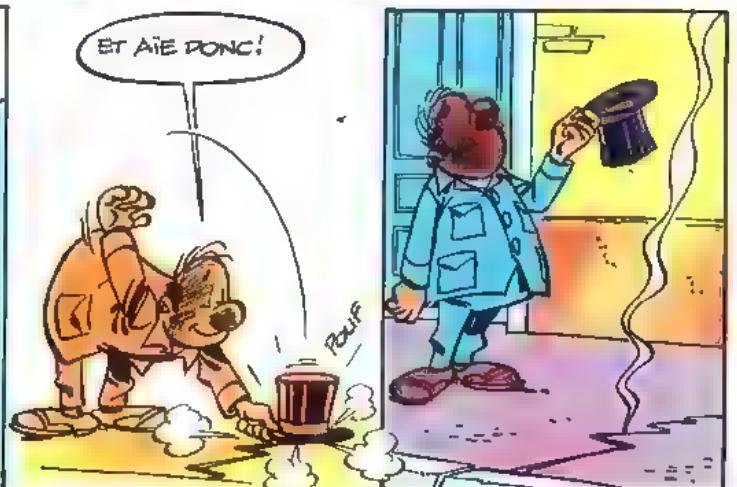
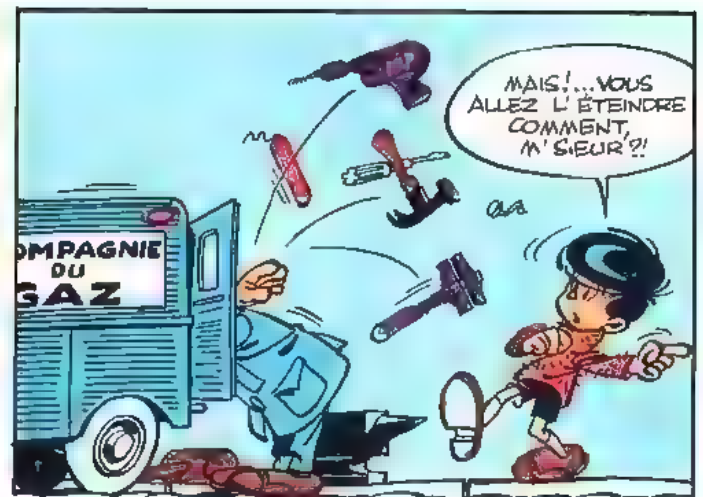
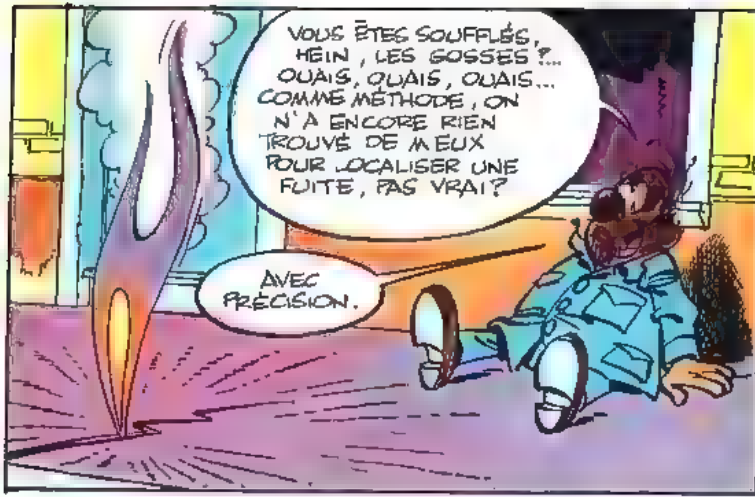


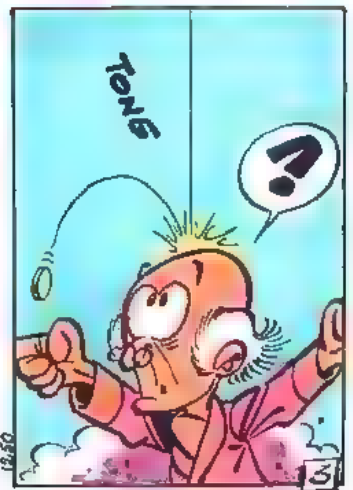
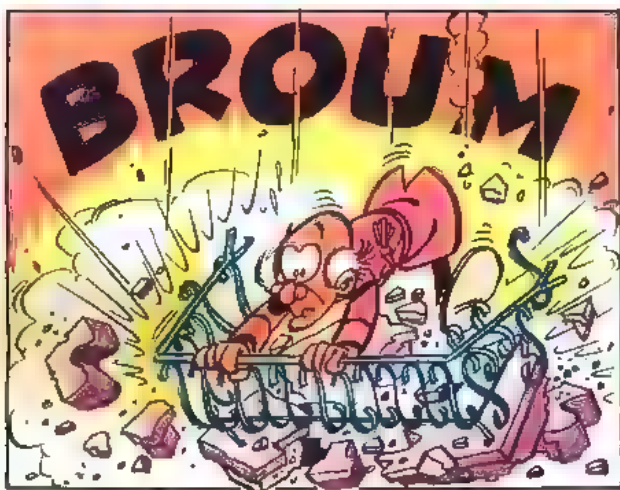
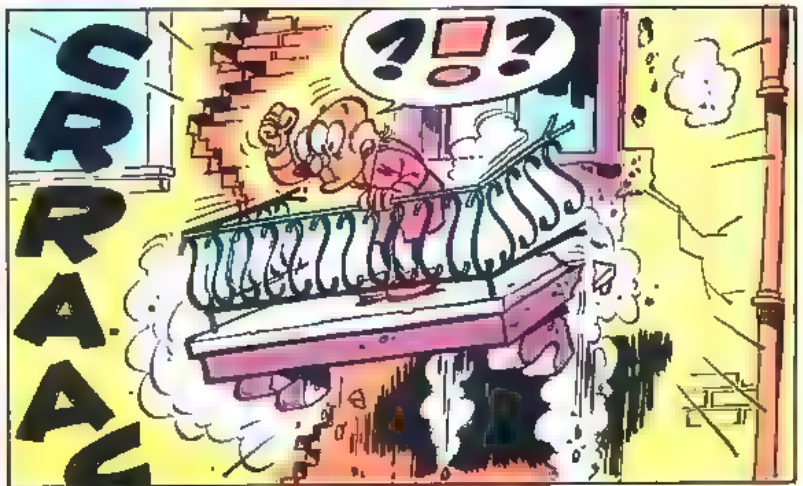
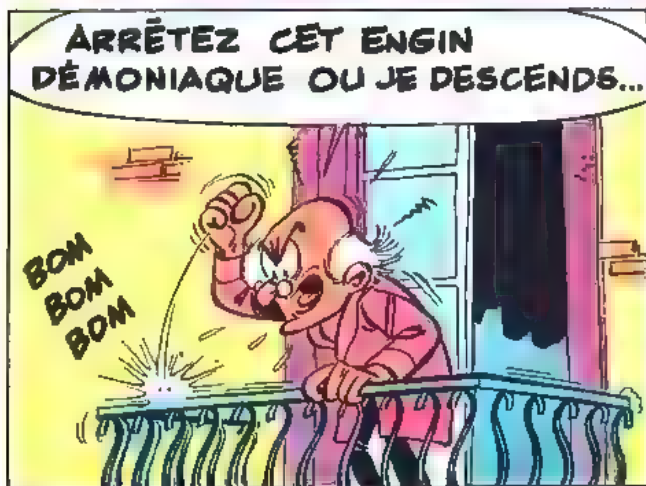
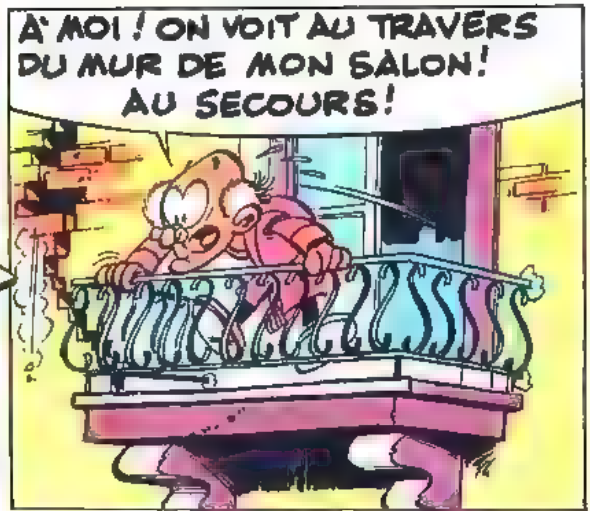
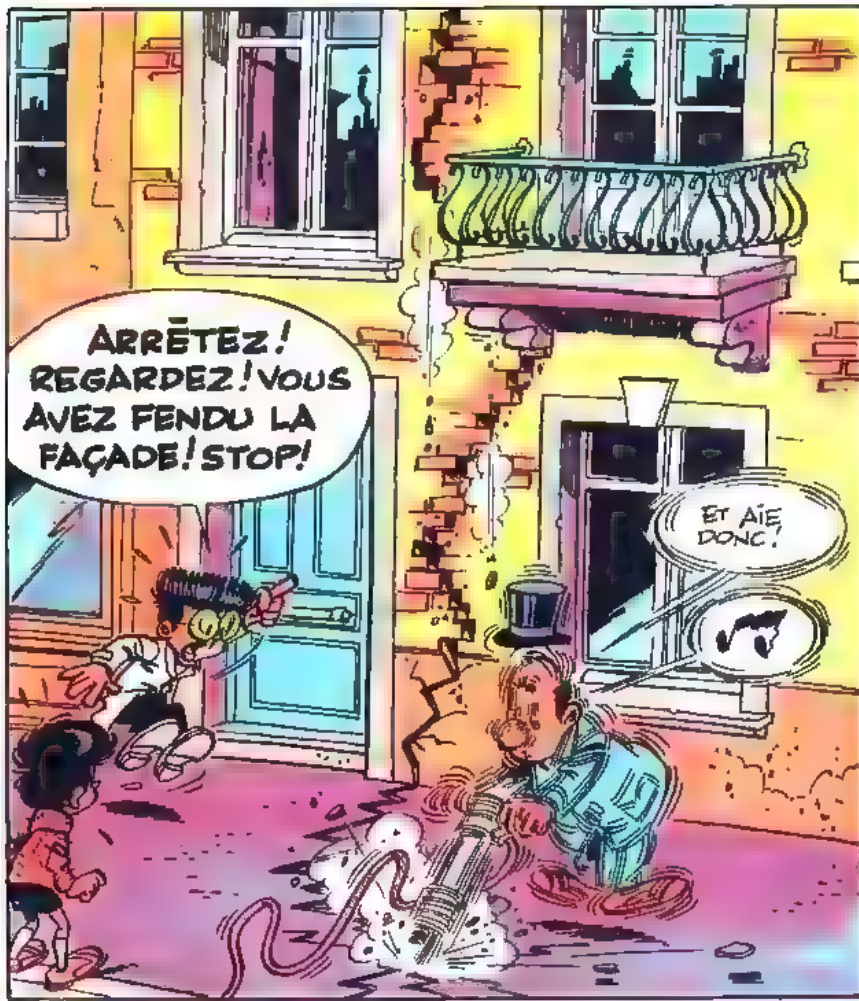
Maintenant, demande vite à ta maman une timbre ou un carré Neocide. Regarde bien le petit éléphant qui y figure. J'ai un très beau dessin... Et bonne chance!

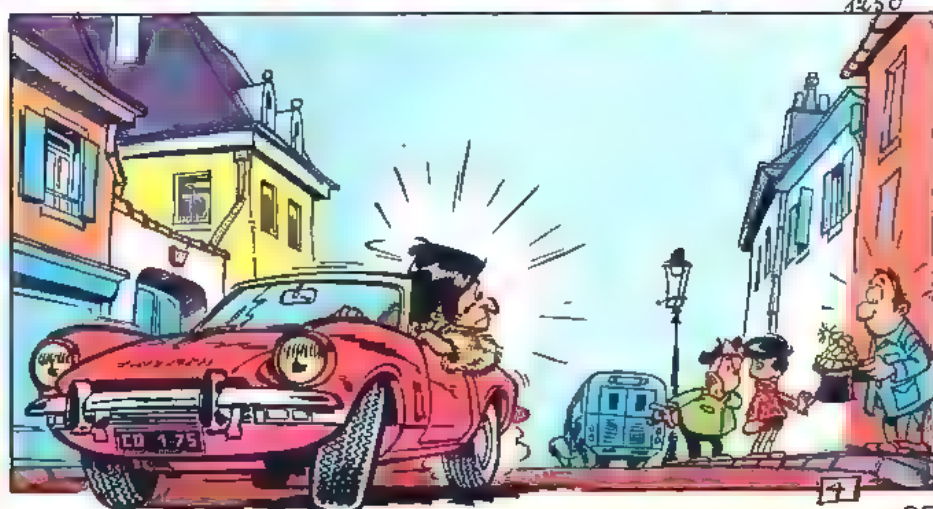
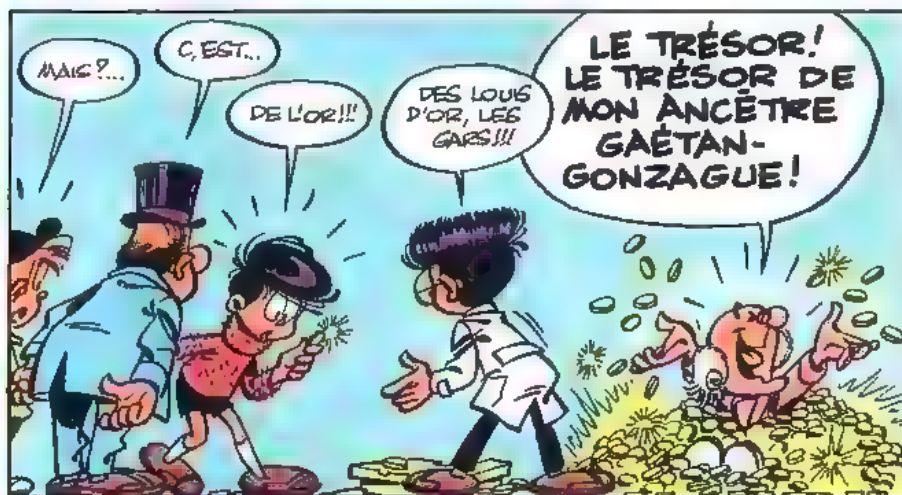
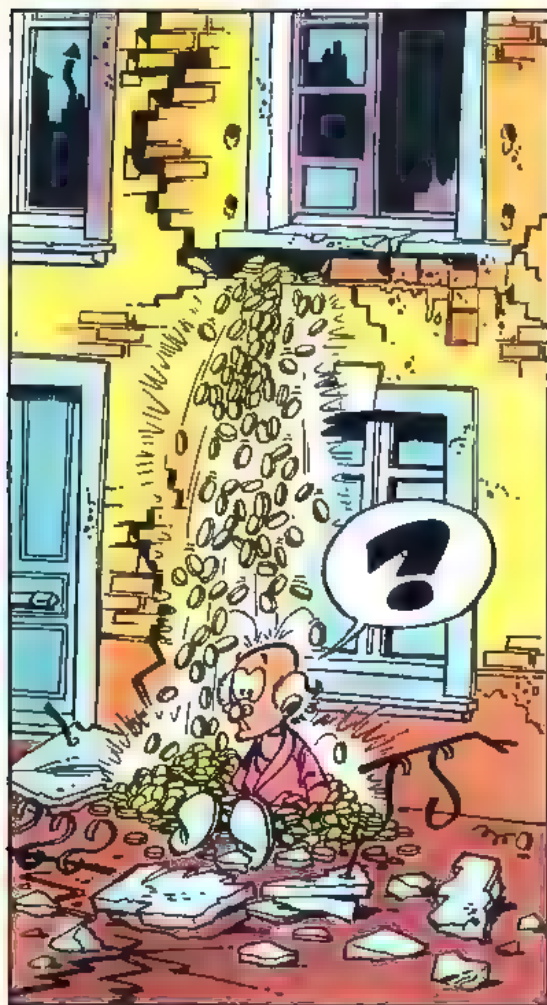
N.B. : Les 3 grands Concours Néocide sont réservés à tous les jeunes âgés de moins de 15 ans au 30.9.1969. Ils sont placés sous le contrôle de M^r Dragon Hulstier à Paris. La participation aux concours entraine l'acceptation du règlement complet, qui sera envoyé sur demande à "Concours Néocide". Cedex 888-75 Paris-Bruno (joindre une enveloppe timbrée portant vos nom et adresse). Le classement des dessins et peintures sera établi par un jury de des-notiers, dessinatrices et mères de famille de la région parisienne en fonction des critères suivants :
1. ressemblance avec l'éléphant Néocide 2. présentation 3. originalité

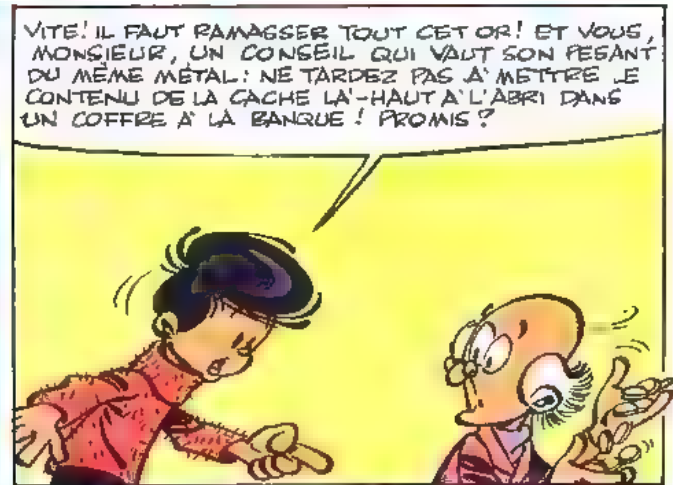
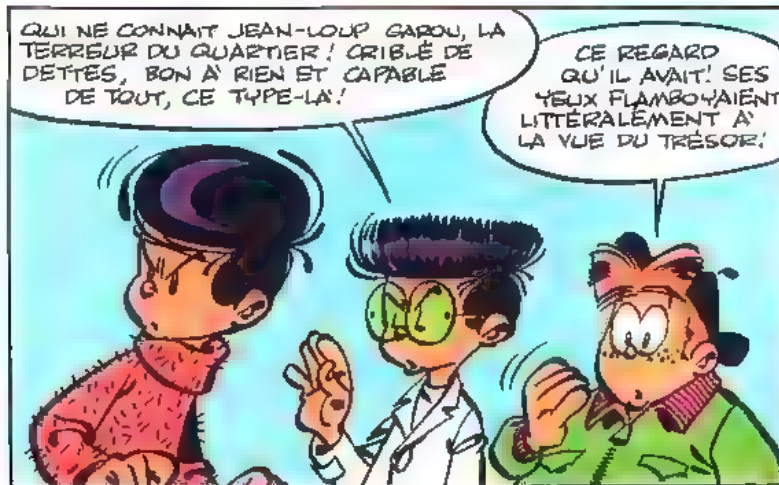
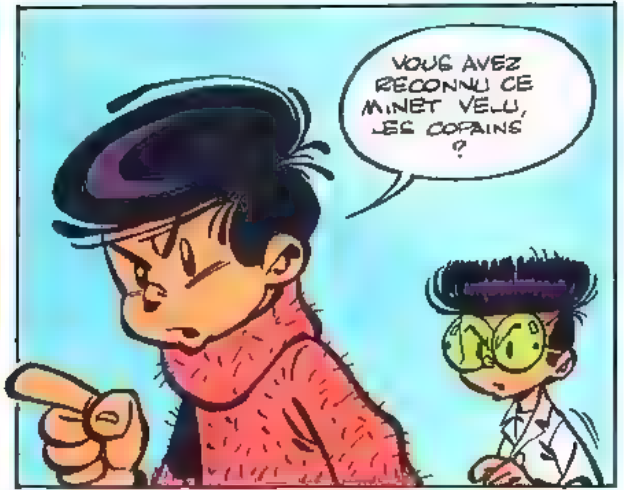
LES AS ET LE "CHAT FOURRÉ"

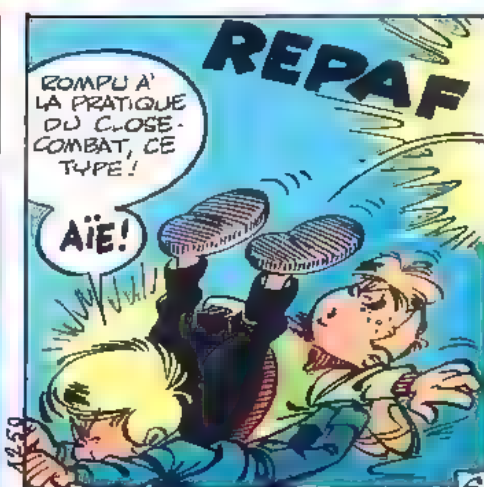
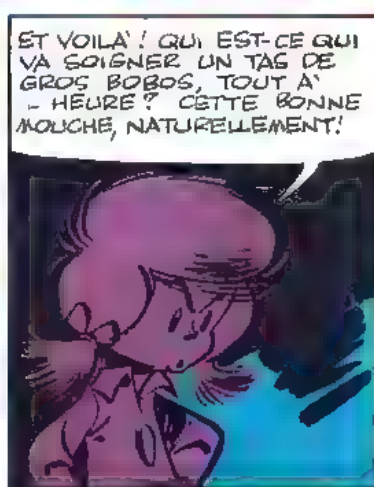
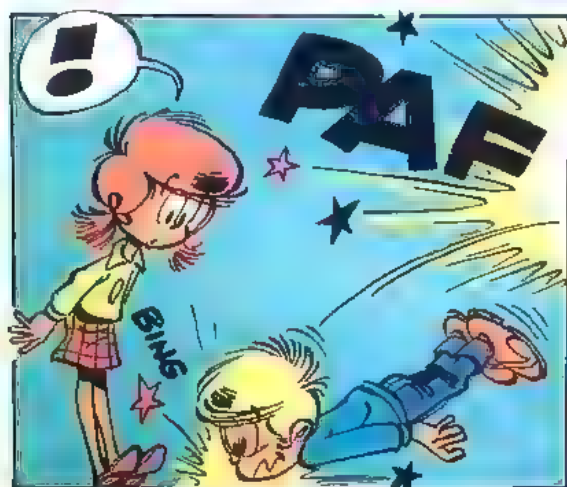
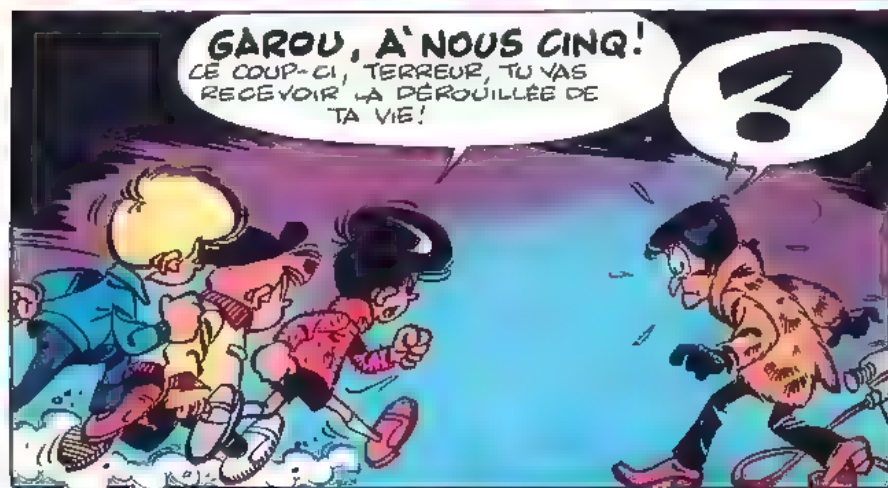
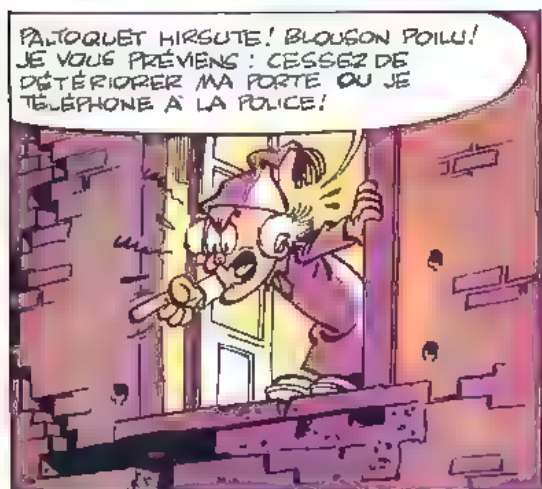


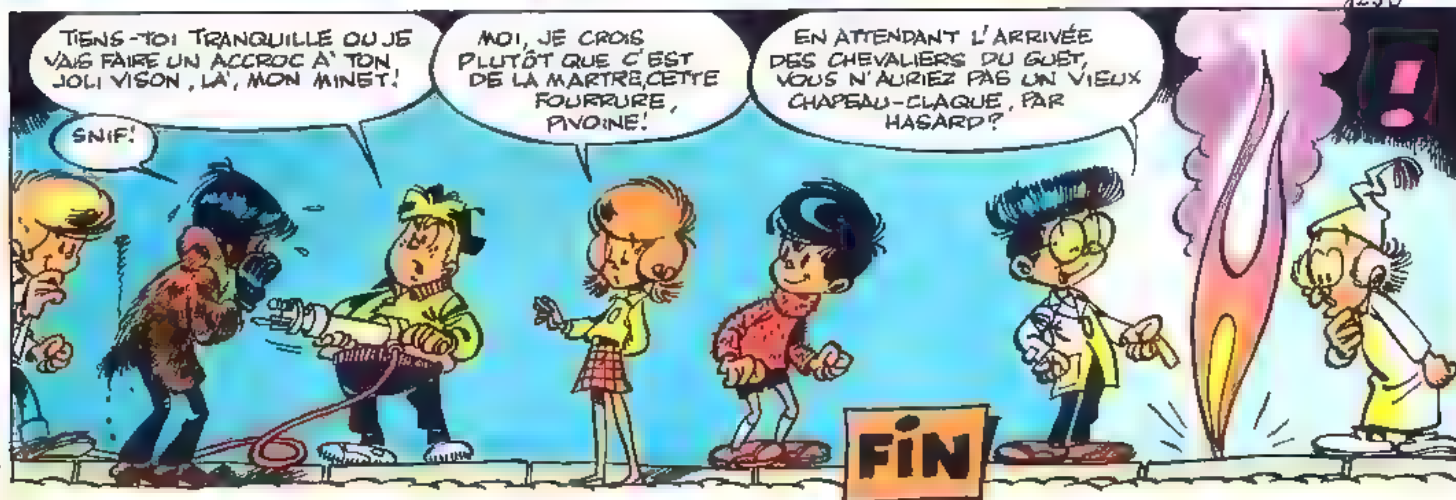
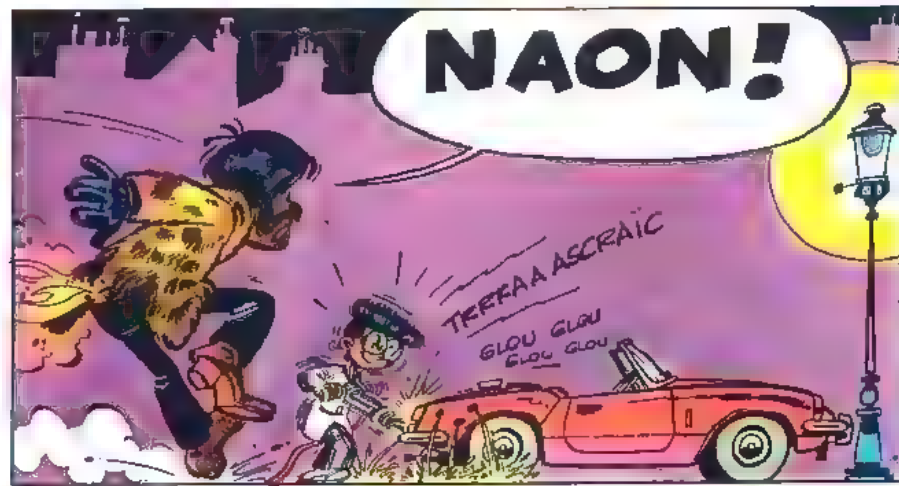
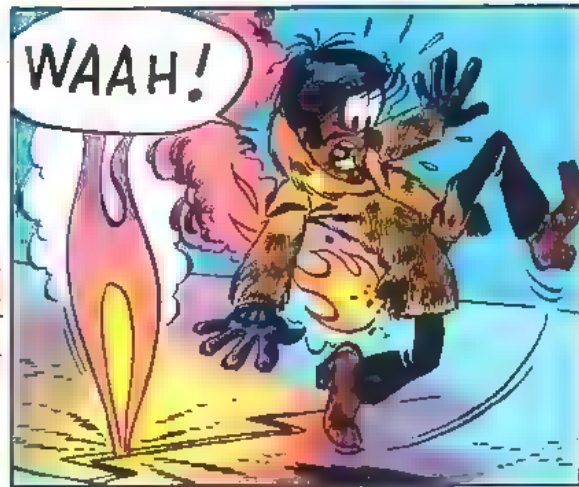
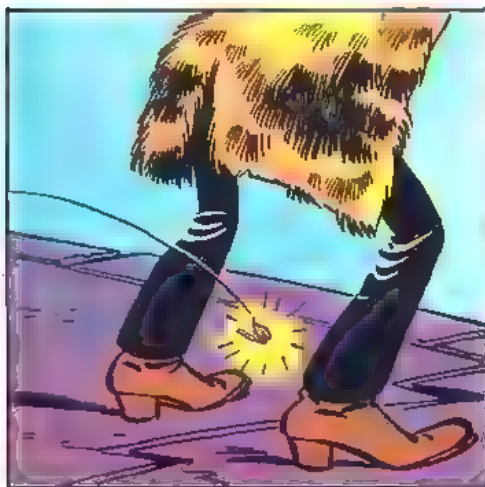
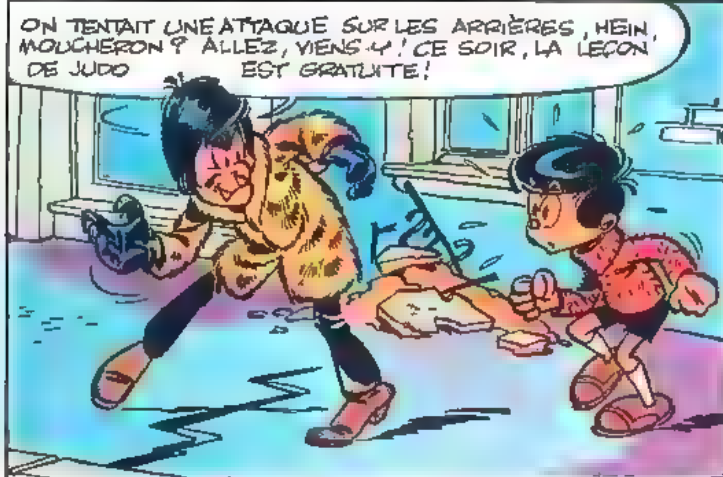






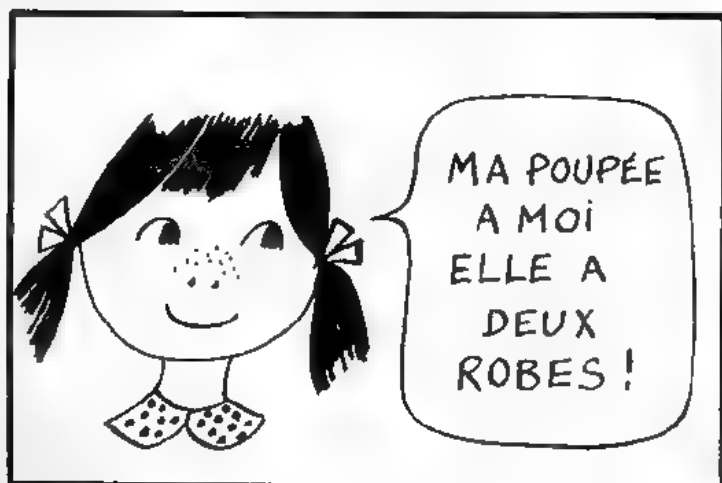






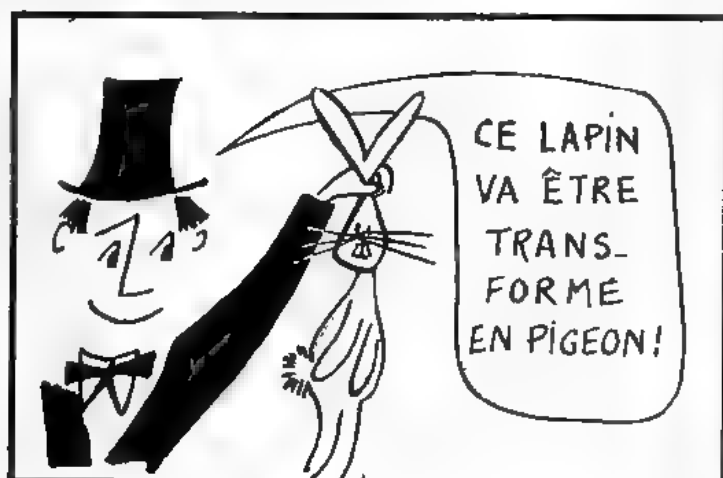
LA SEMAINE PROCHAINE...

VOTRE PETITE SŒUR DIRA :



**ET VOUS LUI RÉPON-
DREZ : " MON GAD-
GET SURPRISE à moi,
il a 5, 10, 20, 50 tenues
différentes ! "**

LE MAGICIEN DIRA :



**ET VOUS LUI RÉPON-
DREZ : "Amateur, vous
n'êtes qu'un amateur
auprès de mon
GADGET-SURPRISE. "**

LE DÉTECTIVE DIRA :



**ET VOUS LUI RÉPON-
DREZ : " Ce n'est rien
auprès de mon
GADGET-SURPRISE ! "**

**OUI, LA SEMAINE PRO-
CHAINE, DANS CHAQUE PIF
UN GADGET-SURPRISE QUI
VOUS TRANSFORMERA !**

A monsieur
Directeur

cher Monsieur,

A monsieur
le Directeur

Cher Monsieur,

Hier encore, 14 coupures de courant ont été provoquées dans notre quartier faisant suite à l'inondation qui ravagea 18 appartements.

Devant cette situation critique le Comité des locataires a décidé d'organiser une assemblée.

Il a résulté de cette assemblée que les coupures de courant effectuées jusqu'à ce jour par l'équipe PIF ont provoqué une situation de désordre et une détresse en fait de logement.

Il a été décidé de la mise en place d'une équipe de ménage pour assurer la propreté des locaux.

Hier encore, quartier faisant suite à la convocation d'une assemblée. De cette assemblée, il a résulté que les 192 copures de courant expérimentales de l'équipe PIF ont été brûlées en 12 heures et ont coûté 12 heures et 12 heures de la main d'œuvre soit 24 heures et 24 heures de la main d'œuvre soit 48 heures et 48 heures de la main d'œuvre soit 96 heures et 96 heures de la main d'œuvre soit 192 heures et 192 heures de la main d'œuvre soit 384 heures et 384 heures de la main d'œuvre soit 768 heures et 768 heures de la main d'œuvre soit 1536 heures et 1536 heures de la main d'œuvre soit 3072 heures et 3072 heures de la main d'œuvre soit 6144 heures et 6144 heures de la main d'œuvre soit 12288 heures et 12288 heures de la main d'œuvre soit 24576 heures et 24576 heures de la main d'œuvre soit 49152 heures et 49152 heures de la main d'œuvre soit 98304 heures et 98304 heures de la main d'œuvre soit 196608 heures et 196608 heures de la main d'œuvre soit 393216 heures et 393216 heures de la main d'œuvre soit 786432 heures et 786432 heures de la main d'œuvre soit 1572864 heures et 1572864 heures de la main d'œuvre soit 3145728 heures et 3145728 heures de la main d'œuvre soit 6291456 heures et 6291456 heures de la main d'œuvre soit 12582912 heures et 12582912 heures de la main d'œuvre soit 25165824 heures et 25165824 heures de la main d'œuvre soit 50331648 heures et 50331648 heures de la main d'œuvre soit 100663296 heures et 100663296 heures de la main d'œuvre soit 201326592 heures et 201326592 heures de la main d'œuvre soit 402653184 heures et 402653184 heures de la main d'œuvre soit 805306368 heures et 805306368 heures de la main d'œuvre soit 1610612736 heures et 1610612736 heures de la main d'œuvre soit 3221225472 heures et 3221225472 heures de la main d'œuvre soit 6442450944 heures et 6442450944 heures de la main d'œuvre soit 12884901888 heures et 12884901888 heures de la main d'œuvre soit 25769803776 heures et 25769803776 heures de la main d'œuvre soit 51539607552 heures et 51539607552 heures de la main d'œuvre soit 103079215104 heures et 103079215104 heures de la main d'œuvre soit 206158430208 heures et 206158430208 heures de la main d'œuvre soit 412316860416 heures et 412316860416 heures de la main d'œuvre soit 824633720832 heures et 824633720832 heures de la main d'œuvre soit 1649267441664 heures et 1649267441664 heures de la main d'œuvre soit 3298534883328 heures et 3298534883328 heures de la main d'œuvre soit 6597069766656 heures et 6597069766656 heures de la main d'œuvre soit 13194139533312 heures et 13194139533312 heures de la main d'œuvre soit 26388279066624 heures et 26388279066624 heures de la main d'œuvre soit 52776558133248 heures et 52776558133248 heures de la main d'œuvre soit 105553116266496 heures et 105553116266496 heures de la main d'œuvre soit 211106232532992 heures et 211106232532992 heures de la main d'œuvre soit 422212465065984 heures et 422212465065984 heures de la main d'œuvre soit 844424930131968 heures et 844424930131968 heures de la main d'œuvre soit 1688849860263936 heures et 1688849860263936 heures de la main d'œuvre soit 3377699720527872 heures et 3377699720527872 heures de la main d'œuvre soit 6755399441055744 heures et 6755399441055744 heures de la main d'œuvre soit 13510798882111488 heures et 13510798882111488 heures de la main d'œuvre soit 27021597764222976 heures et 27021597764222976 heures de la main d'œuvre soit 54043195528445952 heures et 54043195528445952 heures de la main d'œuvre soit 108086391056891904 heures et 108086391056891904 heures de la main d'œuvre soit 216172782113783808 heures et 216172782113783808 heures de la main d'œuvre soit 432345564227567616 heures et 432345564227567616 heures de la main d'œuvre soit 864691128455135232 heures et 864691128455135232 heures de la main d'œuvre soit 1729382256910270464 heures et 1729382256910270464 heures de la main d'œuvre soit 3458764513820540928 heures et 3458764513820540928 heures de la main d'œuvre soit 6917529027641081856 heures et 6917529027641081856 heures de la main d'œuvre soit 13835058055282163712 heures et 13835058055282163712 heures de la main d'œuvre soit 27670116110564327424 heures et 27670116110564327424 heures de la main d'œuvre soit 55340232221128654848 heures et 55340232221128654848 heures de la main d'œuvre soit 110680464442257309696 heures et 110680464442257309696 heures de la main d'œuvre soit 221360928884514619392 heures et 221360928884514619392 heures de la main d'œuvre soit 442721857769029238784 heures et 442721857769029238784 heures de la main d'œuvre soit 885443715538058477568 heures et 885443715538058477568 heures de la main d'œuvre soit 1770887431076116955136 heures et 1770887431076116955136 heures de la main d'œuvre soit 3541774862152233910272 heures et 3541774862152233910272 heures de la main d'œuvre soit 7083549724304467820544 heures et 7083549724304467820544 heures de la main d'œuvre soit 14167099448608935641088 heures et 14167099448608935641088 heures de la main d'œuvre soit 28334198897217871282176 heures et 28334198897217871282176 heures de la main d'œuvre soit 56668397794435742564352 heures et 56668397794435742564352 heures de la main d'œuvre soit 113336795588871485128704 heures et 113336795588871485128704 heures de la main d'œuvre soit 226673591177742970257408 heures et 226673591177742970257408 heures de la main d'œuvre soit 453347182355485940514816 heures et 453347182355485940514816 heures de la main d'œuvre soit 906694364710971881029632 heures et 906694364710971881029632 heures de la main d'œuvre soit 1813388729421943762059264 heures et 1813388729421943762059264 heures de la main d'œuvre soit 3626777458843887524118528 heures et 3626777458843887524118528 heures de la main d'œuvre soit 7253554917687775048237056 heures et 7253554917687775048237056 heures de la main d'œuvre soit 14507109835375550096474112 heures et 14507109835375550096474112 heures de la main d'œuvre soit 29014219670751100192948224 heures et 29014219670751100192948224 heures de la main d'œuvre soit 58028439341502200385896448 heures et 58028439341502200385896448 heures de la main d'œuvre soit 116056878683004400771792896 heures et 116056878683004400771792896 heures de la main d'œuvre soit 232113757366008801543585792 heures et 232113757366008801543585792 heures de la main d'œuvre soit 464227514732017603087171584 heures et 464227514732017603087171584 heures de la main d'œuvre soit 928455029464035206174343168 heures et 928455029464035206174343168 heures de la main d'œuvre soit 1856910058928070412348686336 heures et 1856910058928070412348686336 heures de la main d'œuvre soit 3713820117856140824697372672 heures et 3713820117856140824697372672 heures de la main d'œuvre soit 7427640235712281649394745344 heures et 7427640235712281649394745344 heures de la main d'œuvre soit 14855280471424563298789490688 heures et 14855280471424563298789490688 heures de la main d'œuvre soit 29710560942849126597578981376 heures et 29710560942849126597578981376 heures de la main d'œuvre soit 59421121885698253195157962752 heures et 59421121885698253195157962752 heures de la main d'œuvre soit 118842243771396506390315925504 heures et 118842243771396506

1. Que les 192 copurs de courant totalisées J... ont p...
 2. Que les 219 extraux 8 v... 12... et une tirelire en faire...
 3. Que les 192 copurs de courant totalisées J... ont p...
 4. Que les 219 extraux 8 v... 12... et une tirelire en faire...
 5. Que les 192 copurs de courant totalisées J... ont p...
 6. Que les 219 extraux 8 v... 12... et une tirelire en faire...
 7. Que les 192 copurs de courant totalisées J... ont p...
 8. Que les 219 extraux 8 v... 12... et une tirelire en faire...
 9. Que les 192 copurs de courant totalisées J... ont p...
 10. Que les 219 extraux 8 v... 12... et une tirelire en faire...

De cette assemblée
1 Que les 192 députés
pour cause des expériences
2 Que les 192 députés
bris de 219 extrêmes
3 Que la tenue d'une
statues des femmes
ont un malheur à
4 à préparer une retraite
de la Rédaction de Pif
chain Super Gaget
et si les différentes
obligation d'en re

3 Que les locataires de l'immeuble continuellement, pour un quartier à préparer

4 Que plusieurs-uns des habitants du quartier aient préparé le 3m-11.

Venant protester auprès de la Rédaction, bien préparer le prochain Supplément. Nous nous verrons dans l'obligation de publier la mauvaise volonté évidente et si les auteurs de ces articles ne nous ont pas préparé le 3m-11.

Lucien
Mina

Il faut bien
gadget on prépare
Devant cette mauva
dations ne cessent pas nous à
a qui de droit

4 Que
ants in quart
Venant protester aup
Il faut bien préparer le p
dget on préparera le 3m-11.
Devant cette mauvaise volonté évid
dations ne cessent, pas nous verrons dans
a qui de droit

[Handwritten signatures: D. L. L., M., and others]

**En plus du gadget surprise, PIF vous offre
un SUPER-GADGET extraordinaire.**

Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine un bon comme celui de la page 2.

Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez
avoir ainsi un nouveau super-gadget !...

LE GRÈLE 7/13

Scénario : R. LECUREUX
Dessins : L. NORTIER
GATY

LA "MERCEDES" DU COLONEL VON HARTZ S'ARRÊTA AU MILIEU DU CHANTIER, ET L'OFFICIER NAZI HARANGUA IMMÉDIATEMENT LES GROUPES INQUIETS...

LE LIEUTENANT WEBS M'A SIGNALÉ LA DISPARITION D'UNE SECONDE CAISSE DE DYNAMITE ! JE SAIS QUE VOUS CONNAISSEZ LES AUTEURS DE CES VOLS !



"LA BELLE ET LA BELLE"



MAIS PUISQUE VOUS VOULEZ LES COUVRIR PAR VOTRE SILENCE COMPLICE, CINQ D'ENTRE VOUS SERONT FUSILLÉS AU PETIT JOUR !



À MOINS, BIEN ENTENDU, QUE VOUS NOUS RÉVÉLÉZ L'IDENTITÉ DE CES AMATEURS D'EXPLOSIFS !

COMME LE SILENCE PERSISTAIT ET QUE LES REGARDS RESTAIENT HOSTILES...



LE COLONEL S.B. RUSIT...

COMME BON VOUS SEMBLE, MESSIEURS ! MAIS DEMAIN À LA MÊME HEURE, VOUS SEREZ CINQ DE MOINS SUR CE CHANTIER !



LA "MERCEDES" DÉMARRA ET LES SOLDATS NAZIS REPRIRENT LEUR FACTION AUX ABORDS DU PONT EN CONSTRUCTION...

HEIL HITLER !

HEIL HITLER !

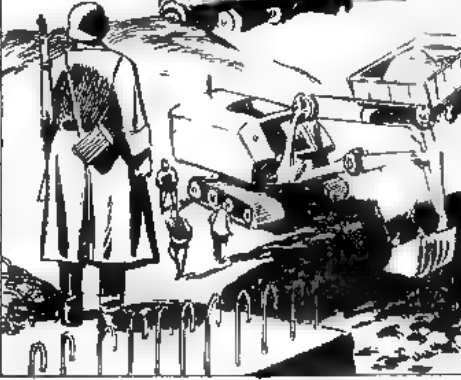
1250-1-

UNE HEURE PLUS TARD, LE GRÈLE ÉTAIT INFORMÉ DES ÉVÉNEMENTS...

J'AI RÉUSSI À ME FAUJILER ENTRE LES S.S. POUR VENIR T'AVERTIR, GRÈLE. MAIS IL N'EST PLUS QUESTION QUE JE ME REPRÉSENTE SUR LE CHANTIER!



DEPUIS QUELQUES SEMAINES, LES AUTORITÉS NAZIES AVAIENT DÉCIDÉ LA CONSTRUCTION DE CE PONT QUI FACILITERAIT LE DÉPLACEMENT DE LEURS TRUPES...



...DES OUVRIERS FRANÇAIS AVAIENT ÉTÉ RÉQUISITIONNÉS POUR RÉALISER L'OUVRAGE...

CE CHANTIER EST UN BAGNE, GRÈLE! CEUX QUI PROTESTENT SONT FRAPPÉS PAR LES GARDES-CHOUERMES DE VON HARTZ!



...IL Y A DIX JOURS, UN BRAVE GARS DU NOM DE MOREL EST MORT, LE CRÂNE FRACTURÉ PAR UN COUP DE CROSSÉ...

SCATTH!!



À CETTE ÉPOQUE, LE REICH HITLÉRIEN AVAIT CONFIE À UNE ENORME ENTREPRISE DE TRAVAUX SES CONSTRUCTIONS DÉPENSIVES, L'ORGANISATION TODT.

UNE GRANDE PARTIE DE LA MAIN-D'ŒUVRE ÉTAIT RÉQUISITIONNÉE EN TRAYS OCCUPÉ. AINSI FUT CONSTRUIT LE MUR DE L'ATLANTIQUE...

...ET AU PETIT JOUR LES S.S. FUSILLERONT CINQ HOMMES À CAUSE DE CES CAISSETTES DISPARUES!



LE GRÈLE ÉTAIT SOUCIEUX...

QUI S'EST EMPIRÉ DE CES CAISSES ? L'UN D'ENTRE VOUS ?

NOUS L'IGNORONS, GRÈLE ! MÊME SI NOUS LE CONNAISSONS NOUS N'IRONS PAS LE DÉNONCER ! MAIS NOUS L'IGNORONS !



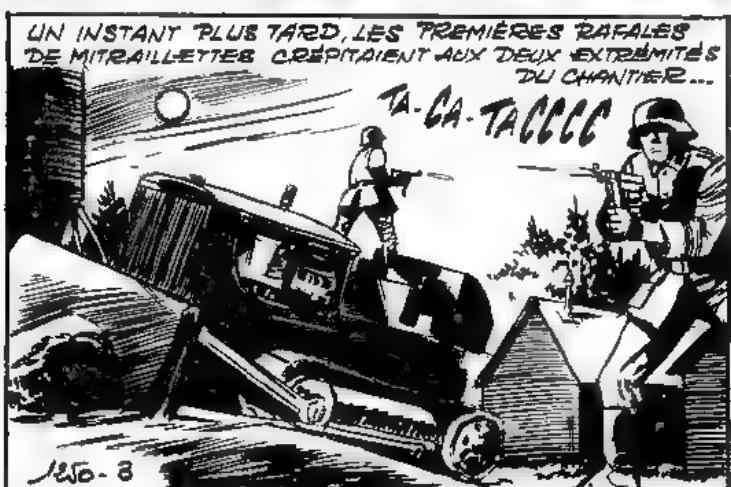
SI UN GARS A CHIPÉ DE LA DYNAMITE, CE N'EST PAS "POUR EN FAIRE DES CONFITURES", COMME ON DIT À MÉNILMONTANT ! QUEL USAGE VEUT-IL EN FAIRE ?



DE TOUTES FAÇONS LA QUESTION EST ALLEURS ! CE QUI COMPTE, C'EST D'EMPÊCHER VON HARTZ DE MASSACRER CES CINQ HOMMES !

COMMENT COMPTES-TU AGIR, GRÈLE ?













LE BRÛLÉ NE RÉPONDIT PAS ... IL AJUSTAIT POSÉMENT
LE S.S. QUI ACCOURAIT AVEC DES BIDONS D'ESSENCE ...
IL NE VOULAIT PAS GASPILLER SA DERNIÈRE
BALLE !









LE JOURNAL

-des

JEUX

SOMMAIRE

PAGES

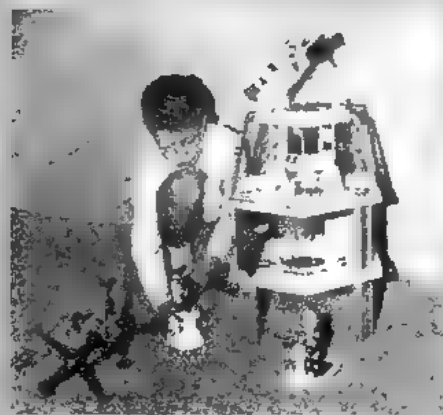
- 52 **LE PENSE-JEU.**
LE JEU DES ANOMALIES — Chez les cow-boys.
LA REGLE DES REGLES — Etes-vous perspicace ?
- 53 **LE CINQ EN UN** — Cinq jeux dans un camp romain.
- 54 **UN PROVERBE DANS LES ETOILES**
NEUF ERREURS
COLLEZ VOS AMIS
- 55 **LE JEU DES BULLES.**
- 56 **8** — Un huit qui nous cache quelque chose !
MAGIE — 2 "trombones" et un morceau de papier pour ce tour formidable.
AUTOUR D'UN TRICOT
- 57 **LE TEST** — Seriez-vous "Tête en l'air" ?
- 59 et 60 **LE GADGET DE LA SEMAINE**
- 61 **L'ENIGME DE LUDOVIC** — A vous de mener l'enquête.
- 62 et 63 **UN GRAND JEU** : Le couvre-fond.
- 64 et 65 : **LE JEU CONCOURS PRIME**
- 66 **LES MOTS CROISES**
- 67 **FABRIQUEZ-VOUS UN POGO**
- 68 **SOLUTION DES JEUX.**

Avec le

JEU-CONCOURS PRIMÉ

GAGNEZ 250 F

et une véritable base spatiale
"MATT MASON" offerte par
"Jouets Rationnels".



Tous les détails pages 64 et 65.

ENCORE UN GAGNANT

C'est **YVES MERCIER (Angers)**
qui gagne les 250 F et le formidable **SURF RACER** du jeu-concours primé n° 1244.

Voici la liste du jury :

- 1. LE FUSIL. — 2. LE BRIQUET. — 3. LA PHARMACIE. — 4. LE CANOT PNEUMATIQUE. — 5. LA SCIE. — 6. LE MARTEAU ET LES CLOUS. — 7. LA TENTE DE CAMPING. — 8. LE COUTEAU MULTILAME. — 9. 2 KM DE NYLON. — 10. LE POSTE EMETTEUR. — 11. LE CHIEN. — 12. L'ARC ET LES FLÈCHES.

le PENSE JEU

PAR O.-A. GRANDJEAN

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose des idées pour toujours vous amuser. Collectionnez-les, cela vous fera une réserve intarissable de distractions.

Si vous êtes seul...

CROISEMENTS DES MOTS :

Il faut trouver des mots ayant le même nombre impair de lettres, la lettre du milieu étant une lettre commune aux deux mots. Exemple : Porte et Carte qui ont cinq lettres et une lettre commune au milieu, la lettre « R ».

Grâce à cette lettre commune, les mots vont se croiser en leur milieu :

C
A
P
O
R
T
E
R
C
A
R
T
E

Vous pouvez rendre le jeu plus difficile et plus intéressant en cherchant trois ou quatre mots répondant à la règle du jeu. Vous obtenez en ce cas une étoile à six ou huit branches.

Si vous êtes plusieurs...

LE TOURNOI A CLOCHE-PIED

(à jouer sur terrain mou).

Tels les preux chevaliers s'affrontant dans un tournoi, les joueurs partent d'un point opposé. Le trajet pour chacun s'effectue à cloche-pied. Au moment de la rencontre, chacun des antagonistes essaie de déséquilibrer son adversaire en le poussant avec ses deux mains. Celui qui le premier pose les deux pieds par terre est éliminé. Le jeu se poursuit avec les autres. Le vainqueur « prend » le vainqueur d'une autre compétition, mais il peut également mettre en présence tous les joueurs répartis en deux camps, en nombre égal. En ce cas, l'équipe gagnante est celle qui garde la plus d'hommes sur le terrain.

LE JEU DES ANOMALIES

par ROGER DAL

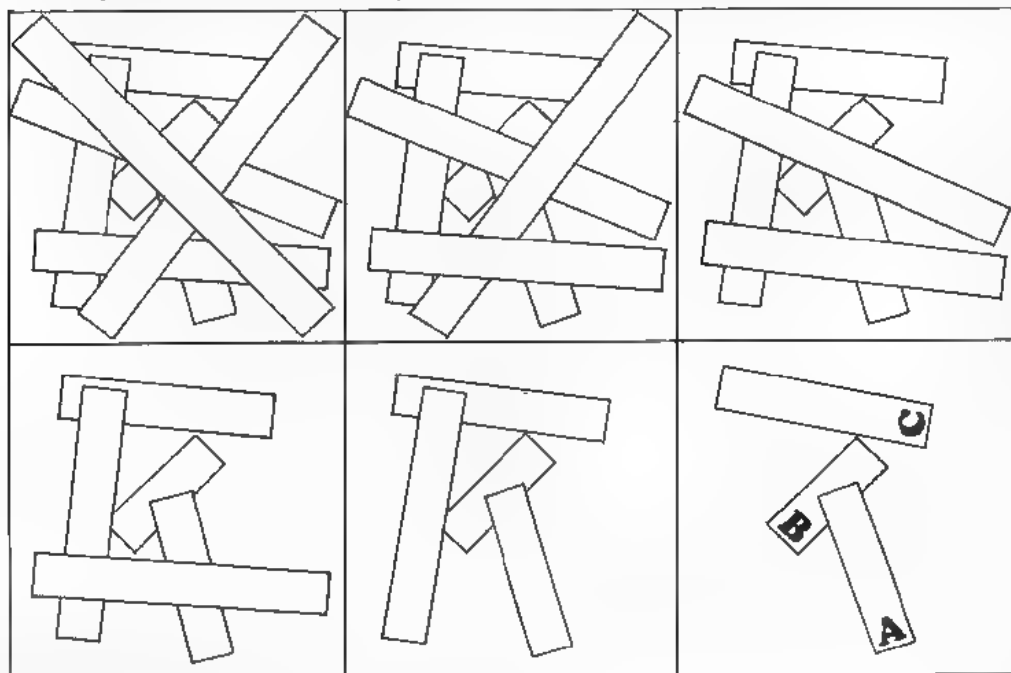


Dans ce saloon du Far-West, l'atmosphère paraît tendue. Ce malaise est peut-être aggravé par les nombreuses anomalies qui se sont glissées un peu partout. Quelles sont donc ces anomalies ?

LA RÈGLE DES RÈGLES

Il est facile de constater que chacun de ces dessins comporte une règle de moins que le précédent : 8, 7, 6, 5, 4 et 3 règles.

A, B ou C : quelle règle faut-il enlever maintenant pour que la suite soit logique ?



TREVE AU CAMP ROMAIN

Les combats ont cessé. C'est l'heure où chacun soigne ses bosses et se repose afin de présenter un front lisse et serein le lendemain. Tandis que règne au camp une trêve bien méritée, passez à l'attaque... de cette page et des cinq jeux qu'elle contient :

1. Cherchez les cinq anachronismes.

2. Remettez sur son socle la statue de César dont les morceaux sont éparpillés dans la nature.

3. Retrouvez le bouclier perdu par un des soldats.

4. Pourriez-vous, d'un seul coup d'œil, trouver quelle corde tirer pour faire remonter le seau du puits ?

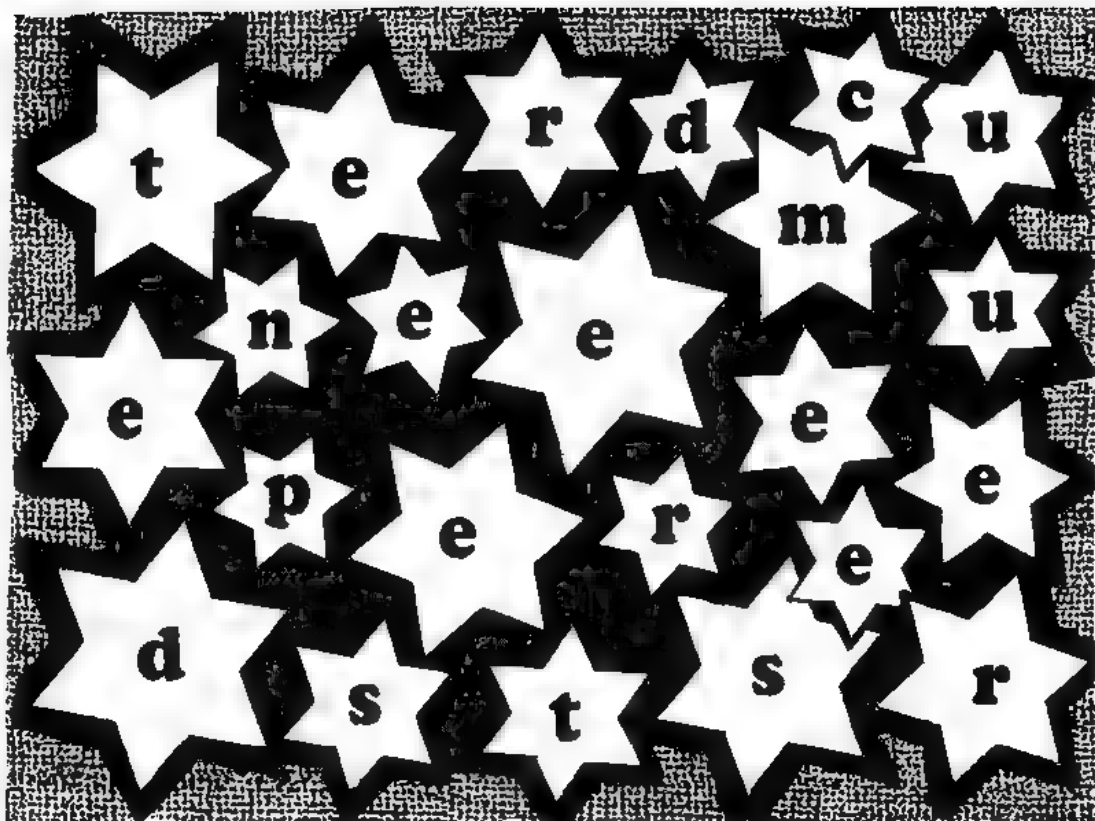
5. Tel le divin augure, déchiffrez le sens caché de l'oracle ! (Il y a un truc, mais regardez bien la bulle et vous trouverez tout seul !)

AVE

(Solution en dernière page du journal des jeux.)



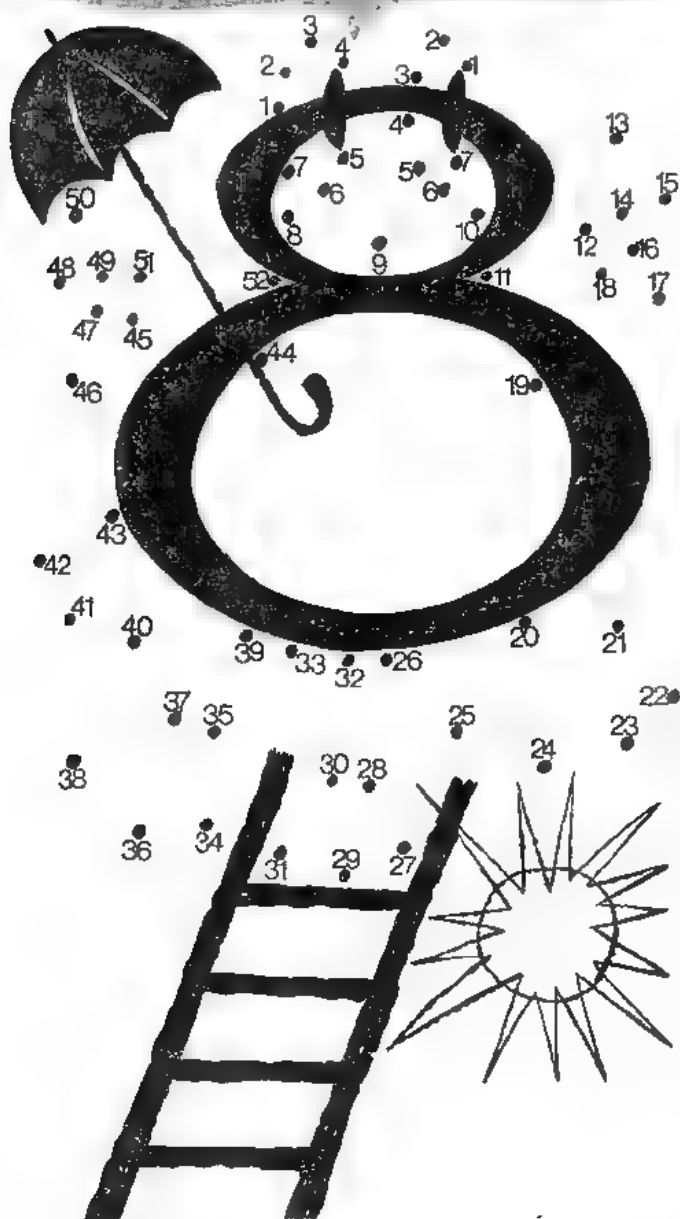
Les étoiles de première grandeur (elles sont deux). — Les moyennes (elles sont trois). — Les petites (elles sont quatre). — Les plus petites (elles sont six) et les très petites (elles sont huit). En réunissant les lettres contenues dans les étoiles de mêmes dimensions, vous formerez chaque fois un mot et, en assemblant les cinq mots ainsi obtenus, vous aurez un proverbe. Lequel ?



- Allô ! Ici Police-Secours ! fait le pompier.
- Venez vite ! dit une voix émue au bout du tuyau, venez vite ! Ma pauvre voiture...
- On vous l'a volée ?
- Pas " toute la voiture ". Ils m'ont dérobé le manche à balai, la radio, le compteur à gaz, enfin toute la table de bord... sans parler du levier de vitesse et du hublot avant...
- Attendez-moi, j'arrive, juste le temps d'appeler un taxi !
- Ooooh !
- Quoi Ooooh ? fait l'infirmier.
- Ne vous dérangez pas j'ai tout retrouvé ! Figurez-vous que je suis distrait ; je m'étais tout simplement assis sur la chaise arrière !

— Tiens ! nous sommes huit.
Pourquoi dit-il cela ?

Pourquoi ce Huit sort-il son parapluie alors que le soleil brille ? Peut-être peut-il prédire le temps ! Alors, qu'est-ce ? Pour le savoir, reliez ces points entre eux.



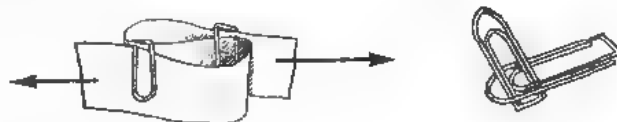
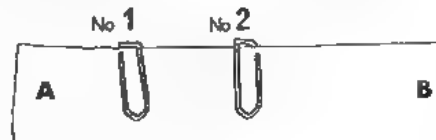
magie

Enlacez
les attaches

Une petite bande de papier ne se déchirant pas trop facilement et deux attaches « trombones », voici tout le matériel. Vous glissez les attaches sur le bord de la bande à 2 ou 3 cm l'une de l'autre. Il s'agit d'enchevêtrer les attaches, comme deux maillons de chaîne, sans les prendre en main. En observant cette condition vous allez y arriver en une seconde sous l'œil étonné de vos amis. En tenant les attaches à la main, il faut au moins dix fois plus de temps !

Essayez et vous verrez bien.

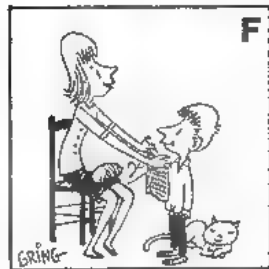
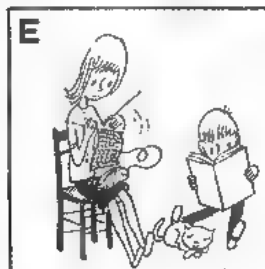
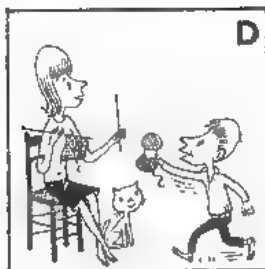
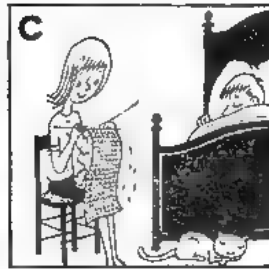
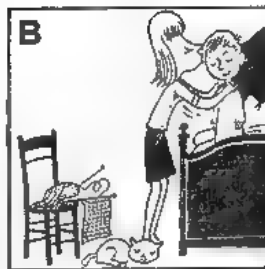
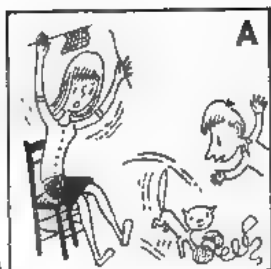
Pour réussir ce tour, vous pliez l'extrémité droite (B) de la bande vers l'extrémité gauche (A) en l'engageant sous l'attache n° 1. Vous rabattez de la même façon, mais en arrière, l'extrémité A vers la droite en l'engageant sous l'attache n° 2. Il ne vous reste plus maintenant qu'à saisir entre le pouce et l'index de chaque main les deux extrémités de la bande et à tirer d'un petit coup sec. Vos deux attaches vont sauter du papier et, à l'étonnement général, elles retomberont enchevêtrées. Si vous n'avez pas opéré trop lentement, bien malin qui pourra en faire autant. Les attaches sauteront peut-être bien, mais dans d'autres mains que les vôtres, refuseront de se réunir !



Autour d'un tricot

Si vous avez un peu de bon sens et d'esprit d'observation, vous remettrez dans l'ordre ces six dessins d'une même petite scène qui se passe entre maman, son petit garçon, le chat et un tricot.

(Solution en dernière page du journal des jeux.)



LE
TEST
DE
ROGER
DAL

Seriez-vous tête en l'air

L'étourderie n'est pas un « vilain défaut », car elle n'a de conséquences fâcheuses, généralement, que pour celui qui la pratique. Elle complique pourtant singulièrement la vie. Etes-vous réfléchi et attentif, ou « tête en l'air ». Vos réponses à ces quelques questions vont vous le dire.



1. En déballant votre serviette à l'école constatez-vous souvent que vous avez oublié à la maison quelque chose d'essentiel (livre, stylo, etc.) ?

Oui
ou
Non

2. Etes-vous déjà sorti en ayant aux pieds, par inadvertance deux chaussures différentes ?

3. Gagnez-vous aux jeux qui exigent de l'attention (dames, échecs, etc.) parce que vous bénéficiez des erreurs de votre adversaire ?

4. Vous est-il déjà arrivé de placer une casserole sur le feu sans rien dedans ?

5. Vous arrive-t-il de croiser des amis dans la rue sans les voir ?

6. Savez-vous toujours à peu près l'heure qu'il est, même si vous n'avez pas de montre ?

7. Vous excusez-vous quand vous heurtez un bec de gaz ?



8. Avez-vous déjà eu brusquement conscience que vous vous dirigiez vers un tout autre endroit que celui où vous deviez aller ?

9. Postez-vous des lettres en oubliant de les affranchir ?

10. Et en oubliant d'inscrire l'adresse ?

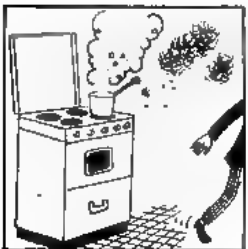
11. Glissez-vous souvent dans la rue sur des peaux de banane ?

12. Faites-vous, quand vous écrivez, plus de fautes de grammaire que de fautes d'inattention ?

13. Avez-vous déjà franchi — par inadvertance — une porte que vous ne deviez pas passer ?

14. Trouvez-vous souvent des choses par terre, dans la rue ?

15. Etes-vous fort en calcul mental ?



MARQUEZ UN POINT CHAQUE FOIS QUE VOUS AVEZ REPONDU « OUI » A L'UNE DES QUESTIONS SUIVANTES : 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13.

UN POINT EGALEMENT POUR « NON » A : 3, 6, 12, 14, 15.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, PUIS CONSULTEZ LES SOLUTIONS POUR SAVOIR CE QU'IL FAUT PENSER DE CE TOTAL.

POCHES COMIQUES

100 JEUX 100 GAGS
200 PAGES DE RIRE



**Chez tous les
marchands
de journaux**

2 F seulement

DU SPORT... DU VRAI !

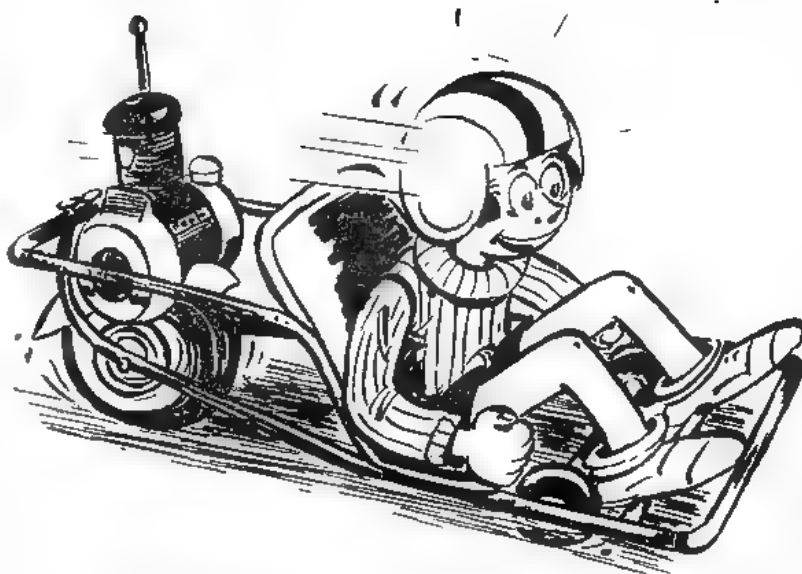
Il n'est pas permis à tout le monde de conduire un bolide formule 3... et la piste des 24 Heures du Mans est strictement réservée aux professionnels du volant.

Alors ?

Alors il y a le Surf-Racer, ce vombrissant mini bolide qui vous fera goûter à la joie des courses automobiles endiablées. Le Surf-Racer c'est le plus maniable des engins. Avec son vrai moteur 49 cm³ il peut vous porter à 30 km à l'heure. Doté d'un embrayage et d'un frein de sécurité le Surf-Racer c'est aussi le plus perfectionné des « KARTS ».

La semaine prochaine grâce au jeu concours prime, PIF vous fera gagner ce Surf-Racer ainsi que 250 F.

Bonne chance et bonne route



La foire du trône...



tourbillon étincelant et multicolore !

D'ANNEE en année, les entreprises foraines, à défaut de pouvoir s'établir à demeure s'installèrent sur les foires existantes. Le développement de l'équitation favorisa l'introduction des manèges à vaches qui montaient et descendaient aux rythmes des machines à musique et qui devaient rapidement se développer quand les industriels forains adoptèrent la machine à vapeur. Car les forains furent toujours à l'affût de la nouveauté. Et c'est avec raison qu'ils revendiquent la gloire d'avoir été les premiers vulgarisateurs des premières machines parlantes et du cinématographe naissant alors que personne ne croyait à son succès

Il y a de tout à la foire du Trône. On y a tout vu. Nous ne parlerons pas du mini-cirque Corvi, avec ses artistes à quatre pattes, chiens, chats, chèvres, singes, etc. Ni des ménageries qui eurent leurs heures de célébrité de Bidet à Pezons, en passant par Nouma-Hawa, Laurent, Rodenbach, Amhed ben Amar, qui fonda le cirque Amar, l'un des quatre grands cirques ambulants français.

EN 1866, Sa Majesté l'Empereur Napoléon III se fit conduire dans sa voiture à quatre chevaux, accompagnée de piqueurs en grande livrée à la foire au pain d'épice. De grandes roues tournaient à la place du Trône. C'était l'époque des ascensions en ballons captifs. Le petit chemin de fer miniature existait déjà. Il est doublé aujourd'hui par les auto-tamponneuses et les scotters. C'est le grand jeu des bolides aériens, des cabines spoutniks qui vous mettent la tête en bas, des mécaniques rampantes, du monstre du Look-Ness, de la sphère inter-

nale, du Mur de la mort, des toboggans ou le port du pantalon n'est pas superflu, des dédales et des labyrinthes, des descentes aux enfers où des squelettes en plastique apparaissent à chaque détour d'un train du mystère et de l'épouvante. Les loteries se suivent et se ressemblent, contrôlées par des familles associées ou alliées.

Le pain d'épice n'occupe plus qu'une place lointaine dans le bilan des affaires. Les petits cochons attendent d'être baptisés devant des fourneaux où des pâtisseries préparent des crèmes Chantilly en cornets, des beignets, des croustillons qui font concurrence aux nougats de Montélimar, et aux « turons » de Bayonne. Il y en a des tas, du brun, du vert, du rouge; dur ou moelleux.

MOINS de pyramides de boîtes de conserve à jeter bas ou de bouteilles à briser à coups de boule. Maintenant on tire à l'arc ou à la mitrailleuse sur des torpilleurs ou des sous-marins qui plongent quand on s'y attend le moins. Les tirs à la carabine font toujours le même bruit de tôle, la même musique quelle que soit la note que la balle touche sur la portée des pipes blanches. Les diseuses de bonne aventure ne désertent point.

La Foire du Trône reste un tourbillon étincelant et multicolore brassant une foule énorme et joyeuse, dominée par les paillons, les trompettes, les pitres qui hurlent, les machines qui volent, les monstres, les somnanbules, les acrobates...

FOIRE du TRÔNE 1969

du 29 MARS au 1^{er} JUIN

PELOUSE de REUILLY

MÉTRO. PORTE DORÉE

Pif

vous offre **3** tours de manège

FOIRE du TRÔNE 1969
BON POUR UN TOUR DE
MANÈGE

Valable pendant toute la durée de la Foire du Trône

Offert par  et le Comité

Forain de la Foire du Trône

Ce billet ne peut en aucun cas être revendu

FOIRE du TRÔNE 1969
BON POUR UN TOUR DE
MANÈGE

Valable pendant toute la durée de la Foire du Trône

Offert par  et le Comité

Forain de la Foire du Trône

Ce billet ne peut en aucun cas être revendu

FOIRE du TRÔNE 1969
BON POUR UN TOUR DE
MANÈGE

Valable pendant toute la durée de la Foire du Trône

Offert par  et le Comité

Forain de la Foire du Trône

Ce billet ne peut en aucun cas être revendu

L'ENIGME... de... LUDOVIC...



UN COMMERÇANT INDÉLICAT

PAR MOALLIC

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous invite à mener l'enquête avec lui. Saurez-vous dénouer cette énigme ?



2. Il s'aperçoit, à son retour, qu'il a oublié son portefeuille dans une des trois boutiques.



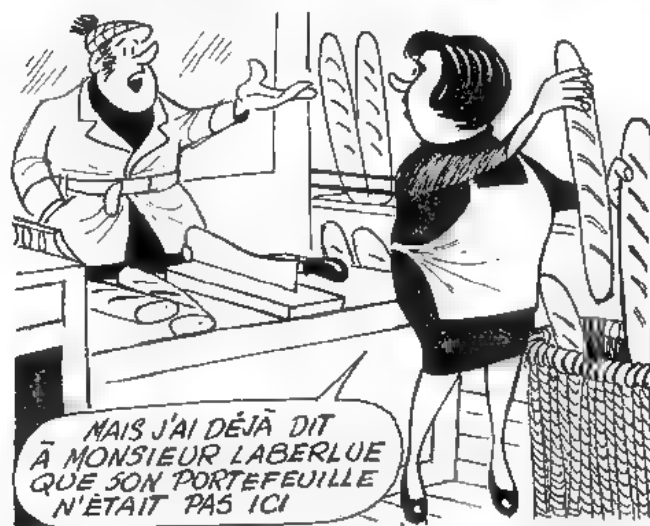
4. L'épicier est catégorique : le portefeuille n'est pas chez lui.



1. Ce jour-là, M. Laberlue va faire ses courses. Il croise son ami Ludo.



3. Son ami Ludo avisé, fait le tour des trois commerçants en commençant par le boucher.



5. En quittant la boulangère, Ludovic sait qu'un des trois commerçants lui a menti.

Et vous qui avez, tout comme Ludovic, suivi cette enquête, saurez-vous dire quel est le menteur. Si vous avez trouvé... Bravo ! Sinon reportez-vous à la dernière page du journal des jeux.

JEU POUR DEUX

LE COUVRE-FOND

**par
Roger
Dal**

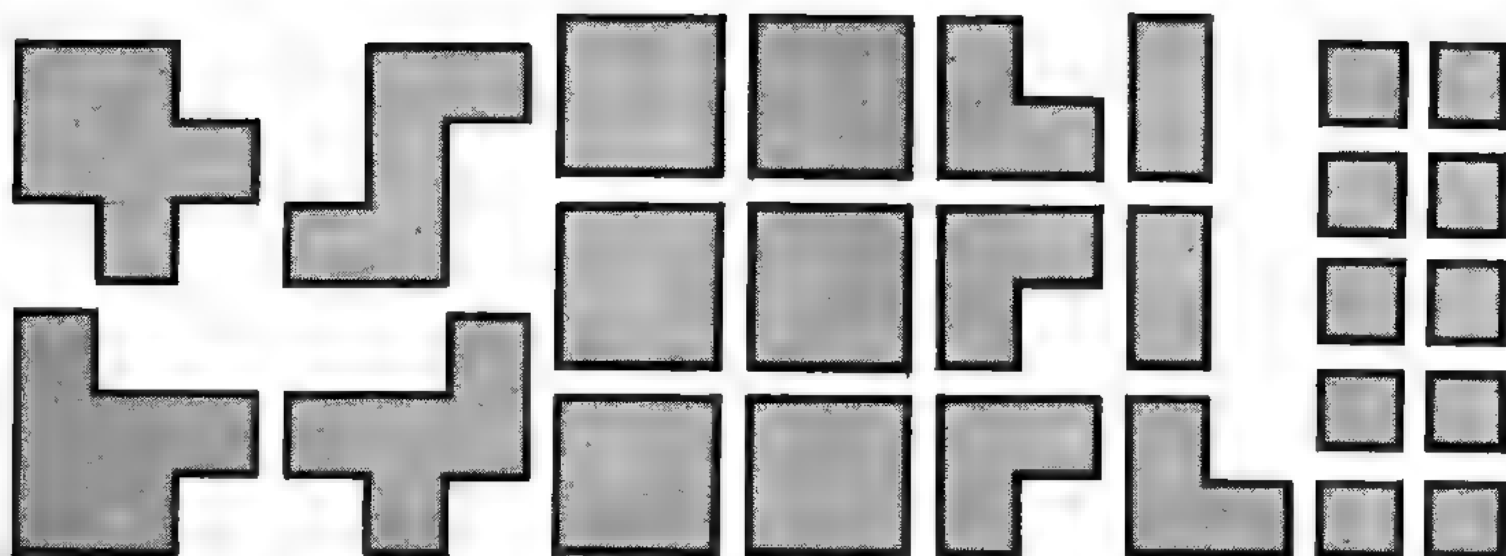
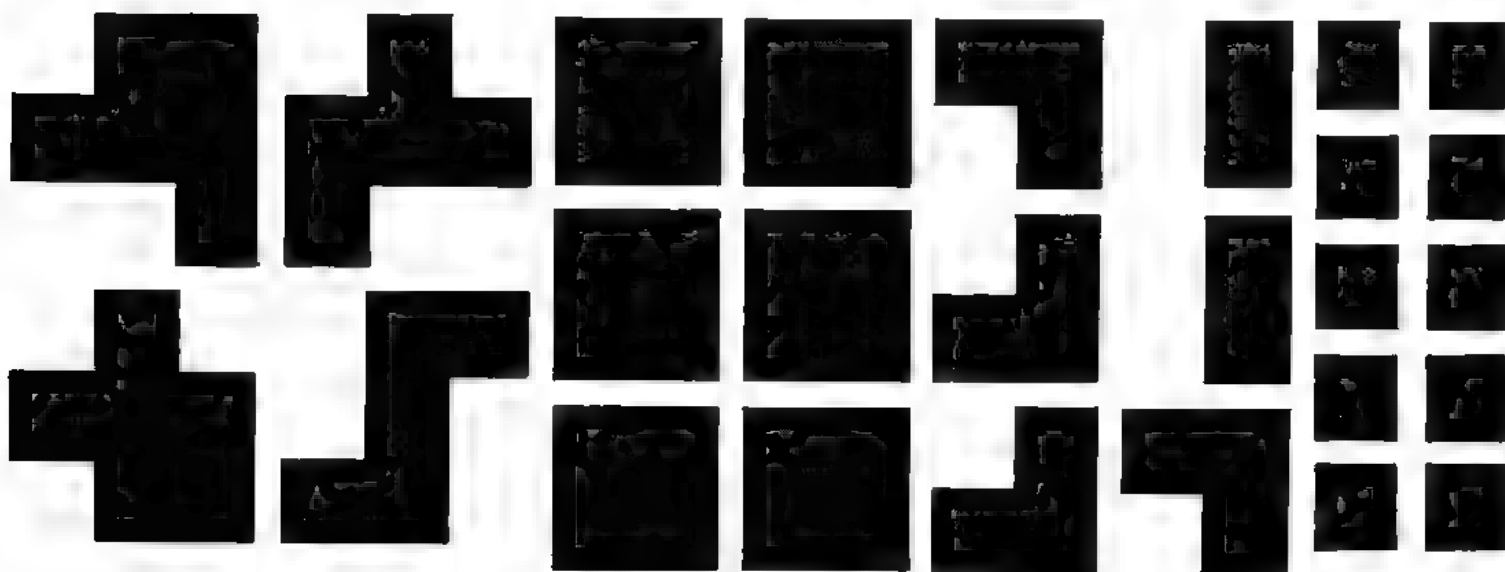
Le couvre-fond se joue à deux en utilisant le grand carré divisé, reproduit ci-contre.

Chaque joueur dispose d'un certain nombre de « pièces » de forme et de grandeur diverses. Avant de jouer nous vous conseillons de coller ces pièces sur du carton fort avant de les découper.

L'un des joueurs dispose des pièces grises, l'autre possède les pièces noires.

On tire au sort pour savoir qui commande. Puis chaque joueur dispose à son tour sur le carré divisé la pièce de son choix à l'emplacement de son choix.

Pour gagner, il faut former en fin de partie le plus grand carré continu possible. La partie est finie lorsque le carré divisé est couvert. La tactique de ce jeu consiste évidemment, non seulement à essayer de former un grand carré en rassemblant des pièces côte à côte, mais aussi à empêcher l'adversaire de former un grand carré en intercalant des pièces dans son jeu.



1^{er} coup (1) : Le camp noir pose une pièce de 6.

2^e coup (2) : Le camp gris pose lui aussi à côté une pièce de 6.

3^e coup : Le camp noir ajoute une pièce de 4 pour essayer de former un plus grand carré.

4^e coup : Le camp gris agit de même et place une pièce de 5.

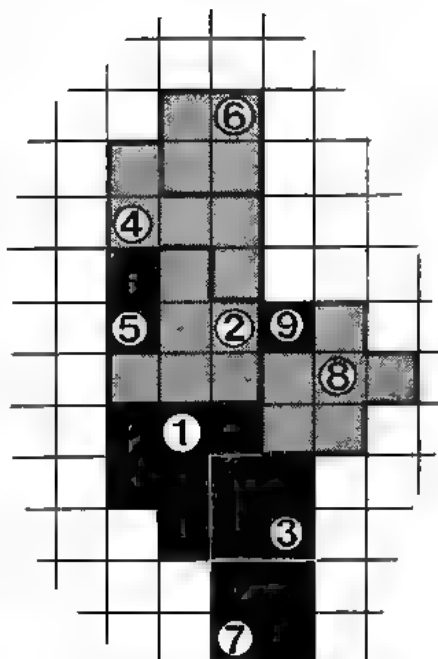
5^e coup : Le camp noir pose une pièce de 2 pour gêner le camp gris et limiter son extension.

6^e coup : Le camp gris continue à ajouter une pièce de 4 à son bloc se déployant ainsi en hauteur.

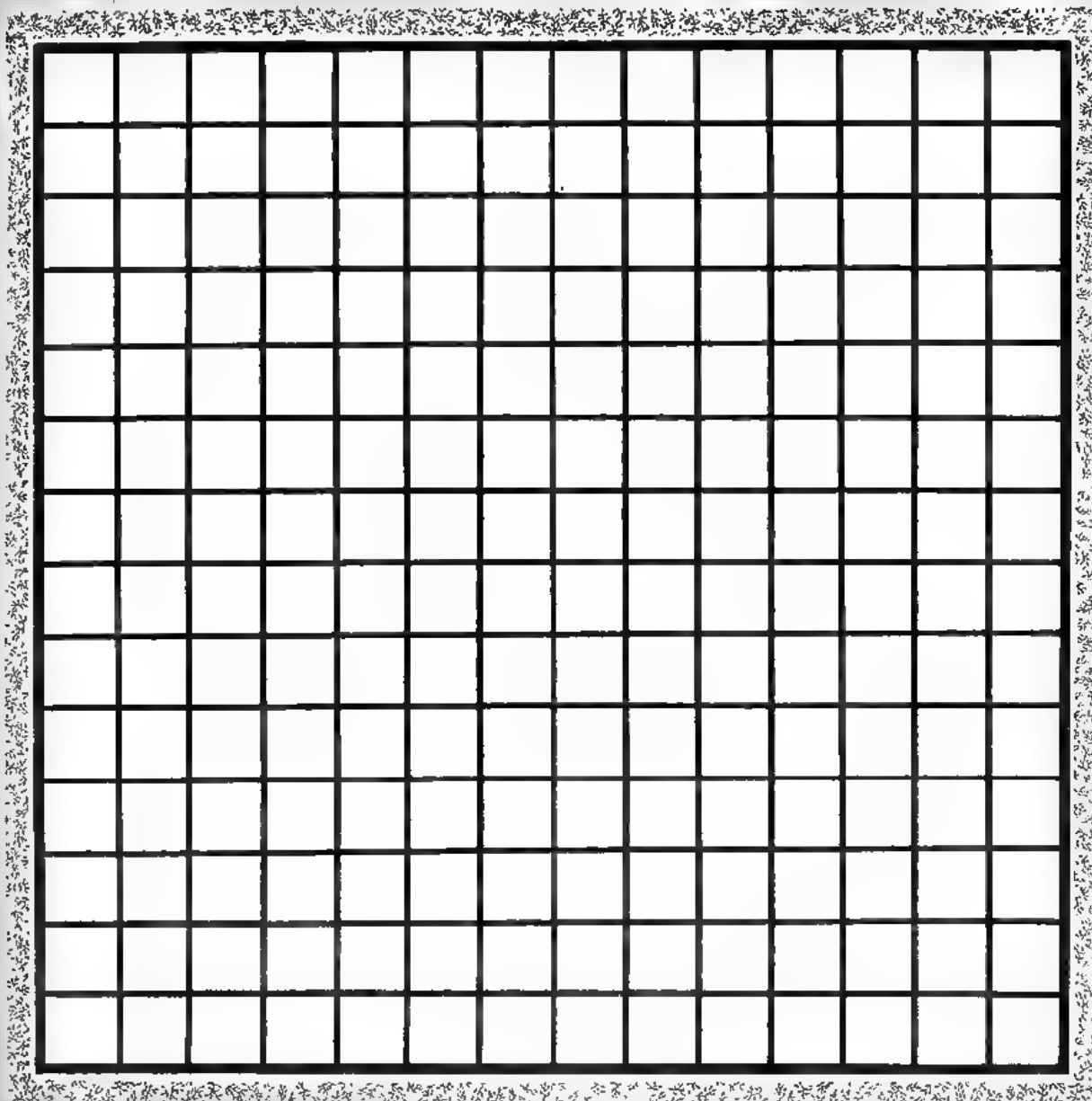
7^e coup : Le camp noir agit de même et ajoute une pièce de 4 pour se développer vers le bas, etc.

Au stade où en est arrivé cette partie aucun des joueurs n'a pu réaliser un carré de plus de 2 cases de côté.

Mais rien n'est encore décidé et il reste beaucoup de pièces à placer... carrément !



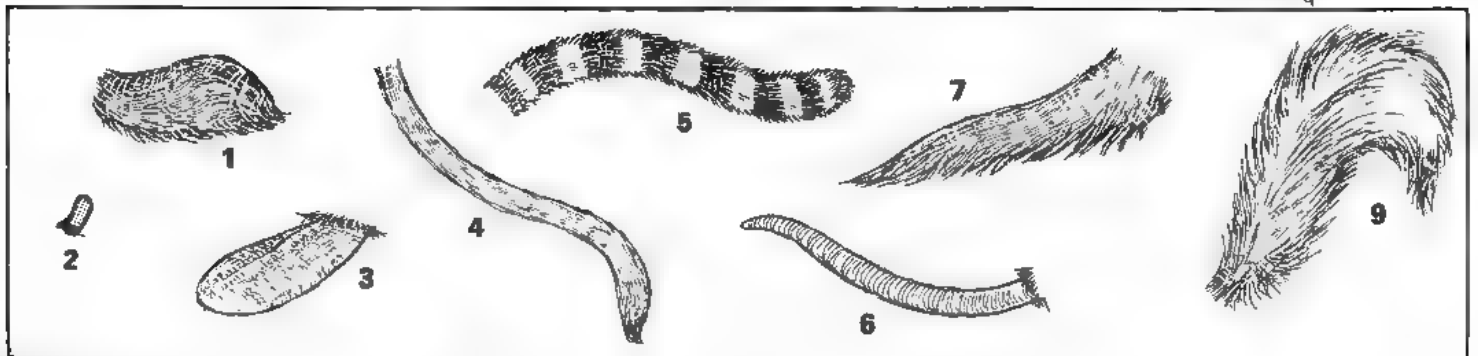
EXEMPLE



LE JEU CONCOURS PRIMÉ

TÊTE A QUEUE

par Monsieur STOP



GAGNEZ 250 F

et

une véritable base spatiale "MATT MASON"

OFFERTE PAR JOUETS RATIONNELS

AVEC CES DIX ANIMAUX

Vous l'avez deviné, il s'agit de rendre à chacun de ces dix animaux la queue qu'il a perdue. Mais il y a 9 queues et 10 animaux. C'est que l'un de ces derniers en est naturellement dépourvu. Pour vous aider, voici les noms de ces dix animaux :

LE BLAIREAU — LE CASTOR — LE BABOUIN — LA MANGOUSTE — LE DOGUE — LE OUISTITI — LE RAT MUSQUÉ — L'ÉCUREUIL — LE CHIMPANZÉ — LE DANOIS.

Inscrivez sur votre bulletin-réponse : 1° le nom de l'animal qui correspond à la lettre A, puis celui correspondant à la lettre B, etc. 2° Indiquez en face de ces noms les numéros des queues correspondantes. 3° Classez, par ordre de préférence, les animaux que vous aimeriez avoir chez

TOUL

ATTENTION !

**Avant de commencer
lisez attentivement ce
RÈGLEMENT**

Les personnes ne résidant pas en France ou en Belgique ne peuvent participer à ce jeu-concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant répondu exactement aux questions posées, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX. S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche. En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager. Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ». Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et vos réponses (tout cela en lettres majuscules). Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1250, B.P. PARIS 90-10, il devra être posté avant le mardi 20 mai à minuit, le cachet de la poste faisant foi. La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1256 du 28 juin.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné. Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

BULLETIN-RÉPONSE

Découpez suivant le pointillé.

NOM Prénom AGE
RUE N°
VILLE Département

Les noms des animaux

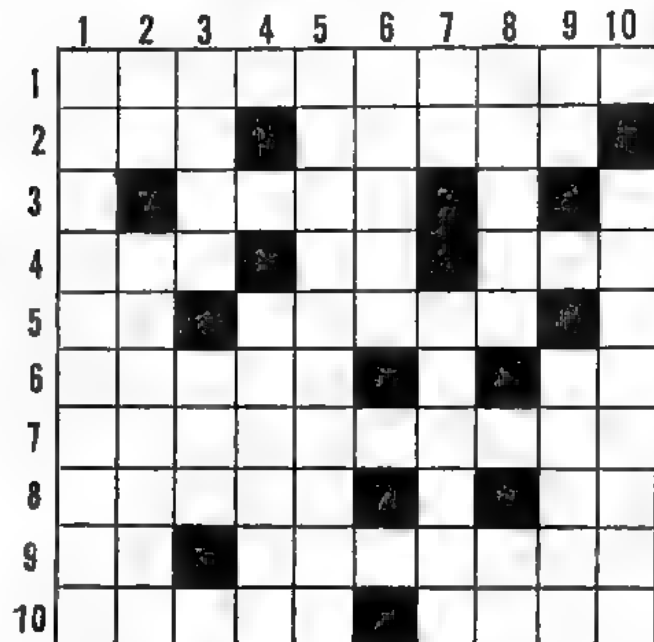
Les queues correspondantes (Indiquer le numéro)

A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		
J		

Voici, par ordre de préférence, les animaux que j'aimerais avoir chez moi :

- 1^{er}
- 2^e
- 3^e
- 4^e
- 5^e
- 6^e
- 7^e
- 8^e
- 9^e
- 10^e

A LA FERME



Les illustrations vous aideront à trouver certaines définitions.

HORIZONTALEMENT :

1. Ne sont pas encore pintades.
2. Pour Noël on la gave. — Donne des crus qui peuvent finir chez le bouilleur !
3. On le met dans... la maie
4. Va de par avec la serrure. — 400 en chiffres romains — Exprime un doute.
5. Abréviation pour hectare — Pays scandinave qui a peu de céréales mais beaucoup de lait.
6. Se fait tôt le matin, à la ferme. — Elles sont seules dans les céréales
7. Il donne des leçons particulières.
8. Qui a les reflets de l'iris. — S'emploie avec une personne que l'on connaît bien
9. Un peu de soleil. — Gonflé par les coups.
10. C'est l'affaire du sèmeur ! — L'un des homonymes de cent...

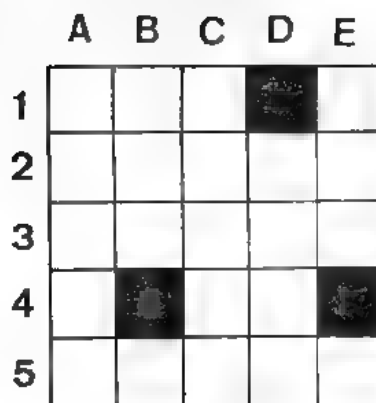
VERTICALEMENT :

1. On y trouve les porcs.
2. Voyelles. — On n'y lave pas forcément son linge sa e en famille.
3. Un insecte qui se plaît au voisinage de la marre aux canards. — Contribuera à remplir le silo... s'il n'est pas tout seul !
4. Il est souvent de tradition de la faire à la campagne aux heures chaudes de la journée.
5. A côté l'élevage de la volaille.
6. Risque de finir au milieu des marrons !
7. Font partie d'un élevage. — Fruits de palmiers.
8. Pour le fermier plus que pour quiconque, elle est vraiment fructueuse si les saisons sont bonnes. — Note.
9. Moitié de houe. — Génie malin.
10. Elles attendent le laboureur.

Mots

croisés

FLASH



Horizontalement :

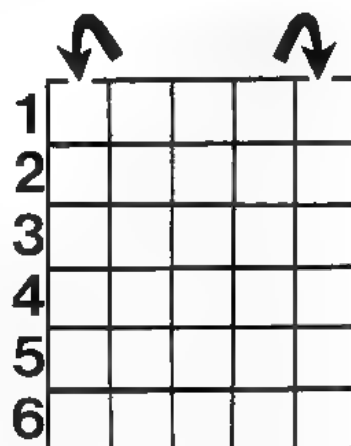
1. On y trouve toutes sortes d'animaux.
2. Oiseau qui ressemble à un canard et qui est très recherché pour la qualité de son duvet.
3. Couleur claire.
4. Article défini.
5. Armes qui se portaient au côté.

Verticalement :

- A. Cheval en pyjama !
- B. Gros oiseau aux pattes palmées que l'on engraisse au maïs.
- C. Prénom féminin.
- D. Partie de la Méditerranée, entre la Grèce et la Turquie.
- E. Epoque.

ACROSTICHE

Trouvez la vedette



Dans les cases horizontales de cette grille placez les mots correspondant aux définitions que voici :

1. Il s'y court une course célèbre de chevaux.
2. Elle sert à élever l'eau dans les régions désertiques.
3. Ancien instrument de musique.
4. Jamais encore entendu.
5. Amande de coco dont on fait de l'huile.
6. Pour que les poissons respirent.

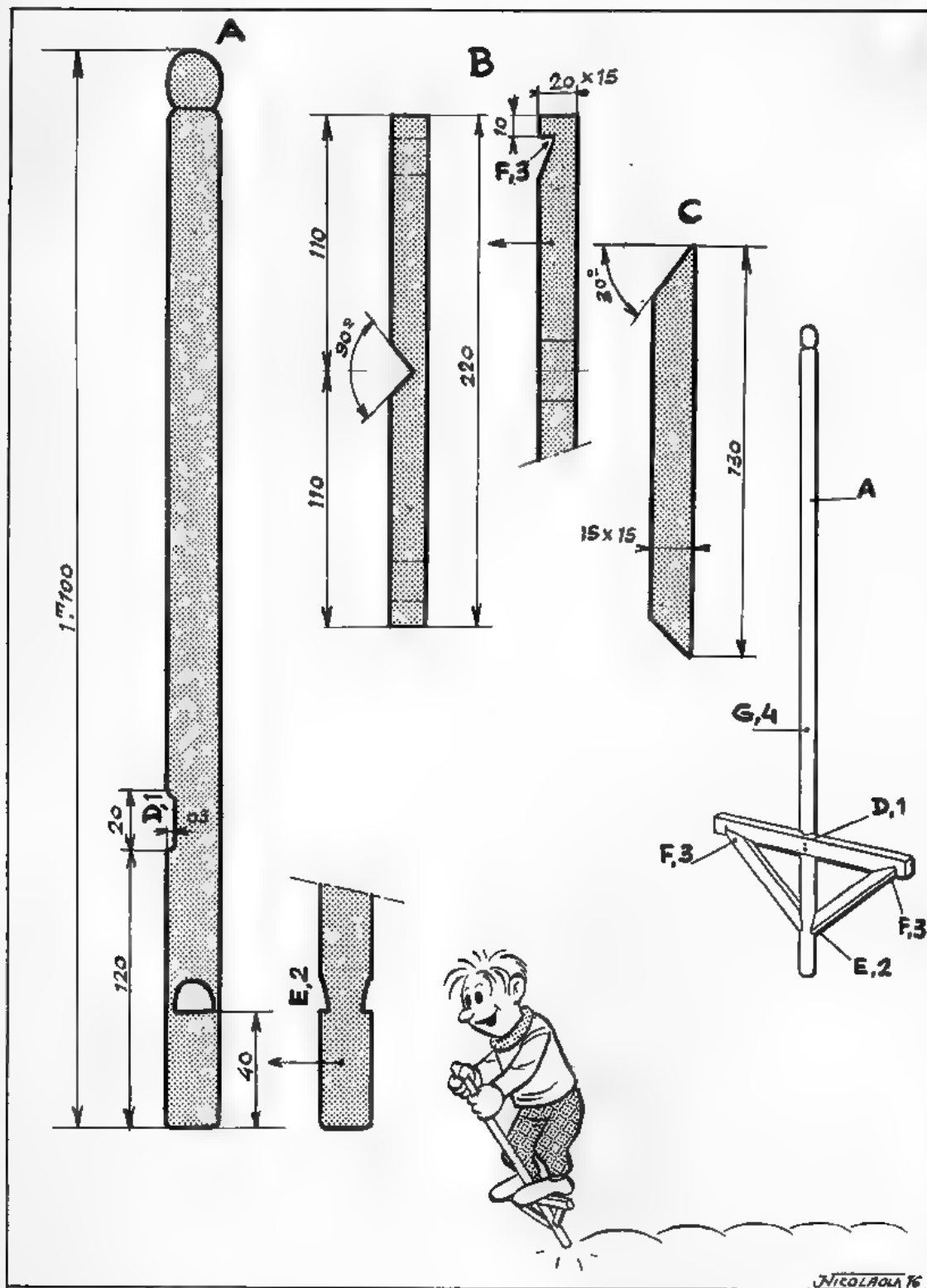
Si les mots sont exacts vous lisez verticalement dans les deux colonnes des extrémités, de haut en bas dans le sens des flèches :

— à gauche, le prénom ;

— à droite, le nom

d'un célèbre chanteur de notre temps.

(Les solutions sont en dernière page du Journal des Jeux.)



Munissez-vous de :

Un manche à balai A. Un morceau de bois B : support horizontal.

Deux morceaux de bois C : équerres de renfort.

Façonnez chaque morceau de bois selon les modèles détaillés.

Respectez les encoches E 2 et F 3.

Rassemblez et clouez suivant la vue d'ensemble G 4.

Le jeu consiste à tenir en équilibre sur le support horizontal B.

Pour avancer, il suffit de vous élaner, de soulever votre jeu en le maintenant légèrement sur l'avant.

Gardez le plus longtemps possible votre équilibre tout en sautant, ce qui fait l'attrait de ce jeu d'adresse.

A vous de jouer ! Vous pouvez organiser une course.

Chacun aura le plaisir de construire son POGO.

QUI ARRIVERA LE PREMIER ?

LE POGO

SOLUTION DES JEUX



LE JEU DES ANOMALIES

- Un saloon ne s'écrit pas saloune.
- Le shérif a son étoile à droite.
- Son voisin fume à la fois une pipe et un cigare.
- Et il a des bottes de mousquetaire.
- Dans le bar, il y a une « machine à café » moderne.
- Le type assis à l'extrême gauche n'a qu'un seul éperon.
- Il y a deux as de cœur dans le jeu.
- La table Louis XV n'a rien à faire dans ce saloon.
- Le gars debout au milieu a une boucle sans ceinturon.
- Il y a un cheval attablé.
- Les portes battantes ont une charnière en leur milieu.
- Il y a une ampoule électrique.
- Et le Gringszx, notre habituel petit martien derrière un tonneau.

LA REGLE DES REGLES

Il faut enlever la règle C car, chaque fois, c'est la règle la plus longue qui est ôtée du dessin.

CINQ EN UN



1. Soldats jouant aux cartes. — Soldat lisant le plan de Paris. — Le mortier n'existait pas encore. — Un soldat fait le guet avec une longue vue. — Un soldat est en train de lire « Le Cid ».
2. Puzzle : voir dessin ci-contre.
3. Le bouclier se trouve sur le tonneau où les soldats jouent aux cartes.
4. C'est la deuxième corde en partant du bas.

5. L'oracle dit : « Attention ! il va t'arriver un coup dur ! » Il fallait enlever 1 lettre sur 2.

UN PROVERBE DANS LES ETOILES

Prudence est mère de sûreté.

NEUF ERREURS

1. Ce n'est pas un pompier qui doit répondre mais un policier. — 2. Au bout du tuyau ? Non ! au bout du fil. — 3. 4. 5. Le manche à balai, le compteur à gaz, le hublot avant, ne se trouvent pas dans une voiture. — 6. Le tableau de bord et non la table de bord. — 7. « Police-Secours » ne se déplace pas en taxi. — 8. Le policier et non l'infirmier. — 9. Banquette arrière et non chaise arrière.

COLLEZ VOS AMIS

1. Quatre, les autres sont consommées. — 2. Pas de terre dans un trou. — 3. Le petit Gaston ne sait pas compter.

JEU DES BULLES

1. D. — 2. C. — 3. B. — 4. J. — 5. H. — 6. A. — 7. I. — 8. F. — 9. G. — 10. E.

AUTOUR D'UN TRICOT

- 1^{re} image : D. Le petit garçon apporte une pelote.
- 2^e image : A. Le chat a pris la pelote.
- 3^e image : E. Tout est rentré dans l'ordre, le tricot avance.
- 4^e image : F. Maman essaie le tricot.
- 5^e image : B. Il se fait tard, maman couche le petit garçon.
- 6^e image : C. Le tricot sera bientôt terminé.

LE TEST

— Si vous avez plus de 10 points, vous êtes non seulement « tête en l'air », mais très étourdi. Il est heureux que votre tête soit solidement fixée sur vos épaules. Mais vous avez peut-être le tempérament d'un poète...

— Entre 5 et 10 points, vous faites très attention à ce qui vraiment vous intéresse, et vous êtes beaucoup moins attentif pour ce qui est en dehors de vos préoccupations quotidiennes.

— Moins de 5 points, vous êtes réfléchi, posé... et tout. Bravo !

L'ENIGME

M. Laberlue est encore plus distraît qu'on ne croyait. Il avait aussi oublié son foulard... qui se trouve autour du cou de l'épicier, lequel prétend que personne n'a jamais rien oublié chez lui. Si l'épicier est un menteur, il est vraisemblable qu'il ne dit pas la vérité au sujet du portefeuille.

MOTS CROISES ILLUSTRES

Horizontalement : 1. Pintadeaux. — 2. Oie. Vigne. — 3. Pain. — 4. Clé. CD. Euh ! — 5. Ha. Suède. — 6. Eveil. LR. — 7. Répétiteur. — 8. Irisé. Tu. — 9. Ei. Tuméfié. — 10. Semer. Sans.

Verticalement : 1. Porcheries. — 2. Ii. Laverie. — 3. Nèpe. Epi. — 4. Sieste. — 5. Aviculteur. — 6. Dinde. — 7. Eg. Dattes. — 8. Année. Fa. — 9. Ue. Lutin. — 10. Charrues.

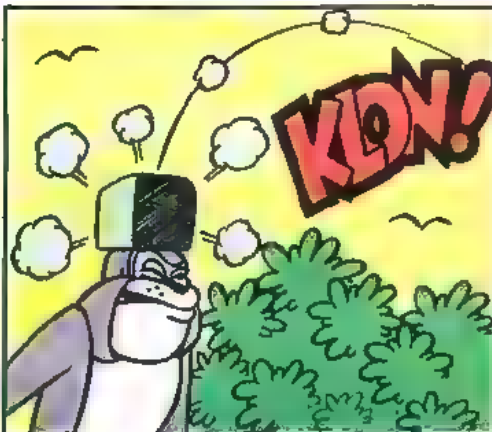
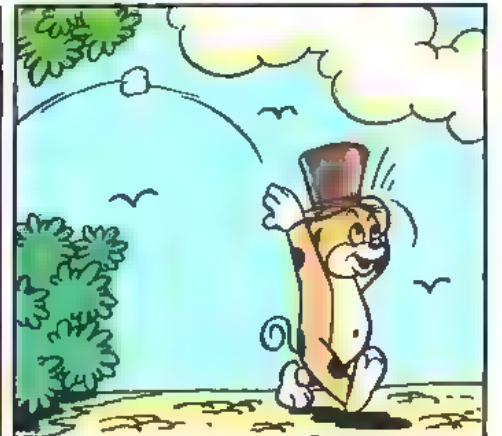
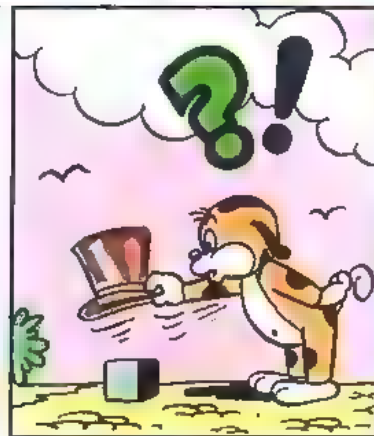
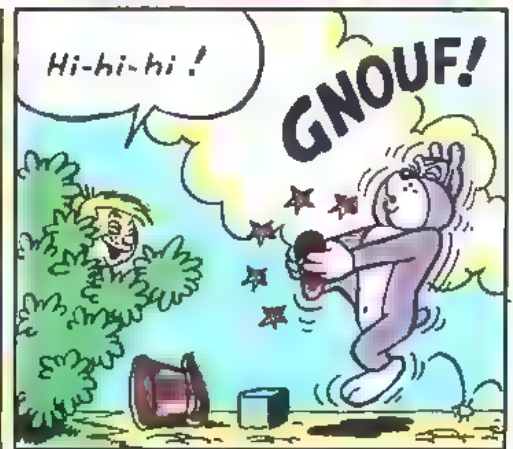
MOTS CROISES FLASH

Horizontalement : 1. Zoo. — 2. Eider. — 3. Beige. — 4. Le. — 5. Epées.

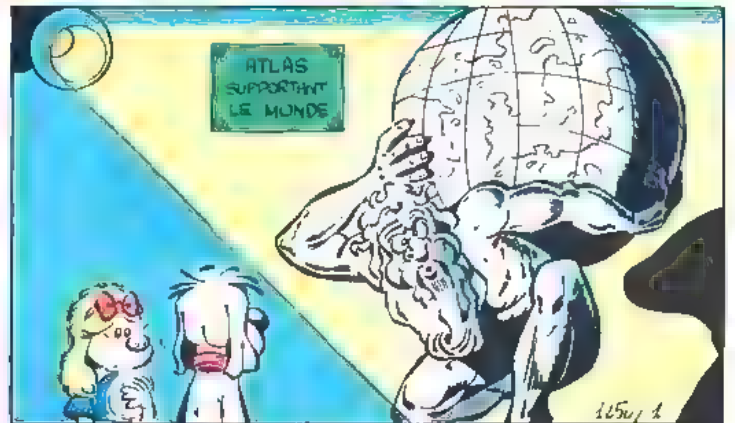
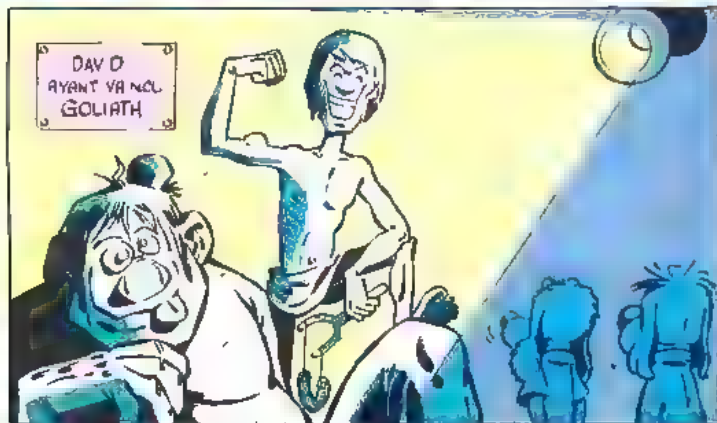
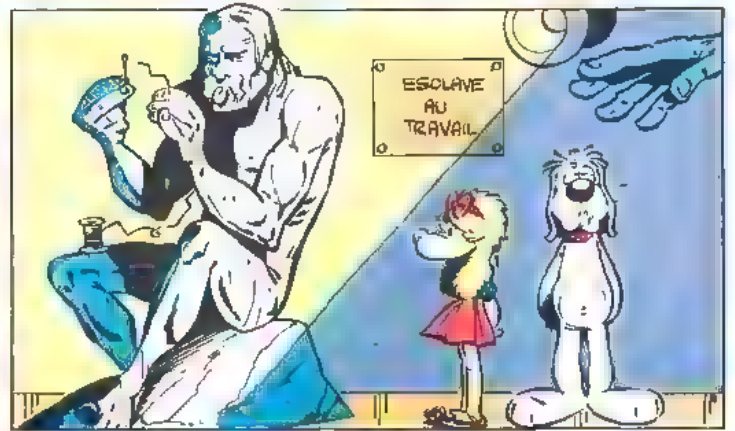
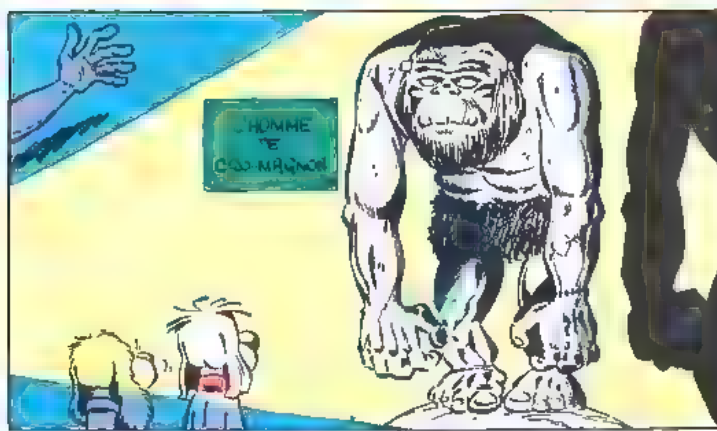
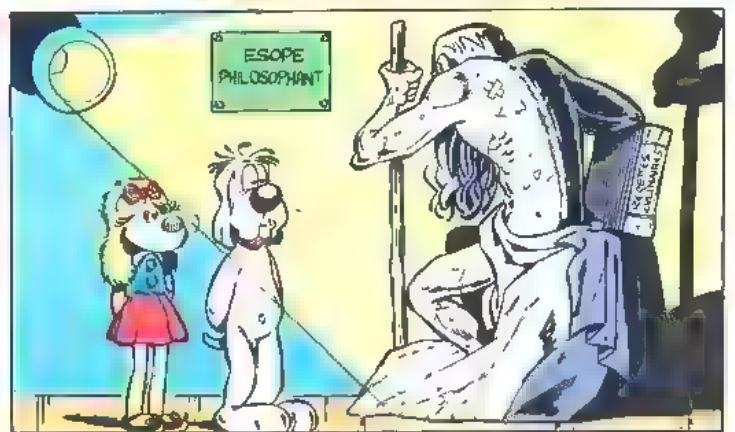
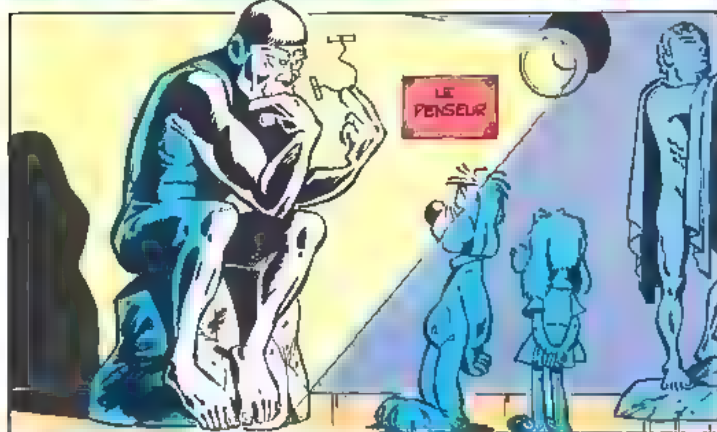
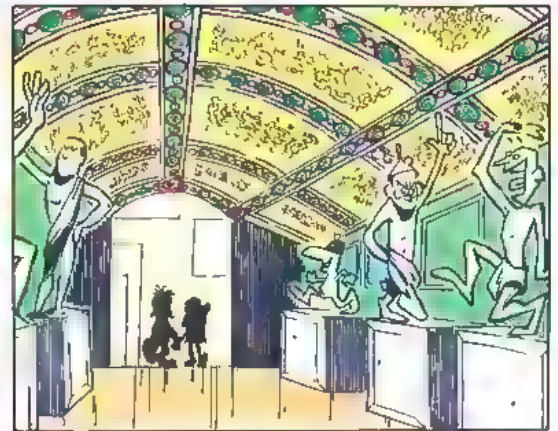
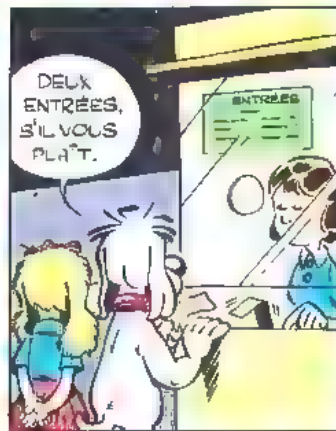
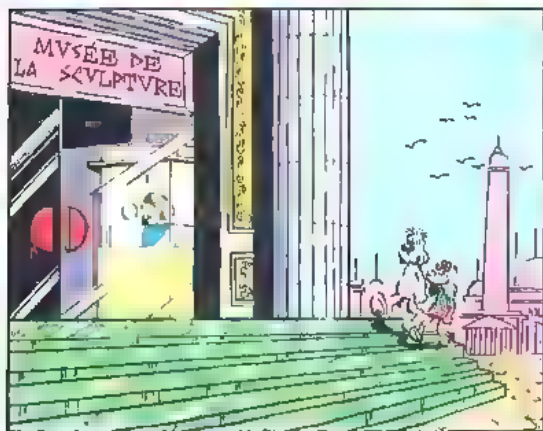
Verticalement : A. Zèbre. — B. Oie. — C. Odile. — D. Egée. — E. Ere.

TROUVEZ LA VEDETTE

Avec 1. EPSOM. — 2. NORIA. — 3. REBEC. — 4. INOUI. — 5. COPRA et 6. OUIES, vous obtenez ENRICO MACIAS.

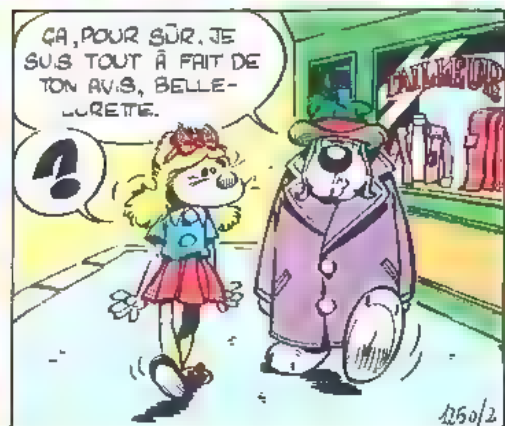
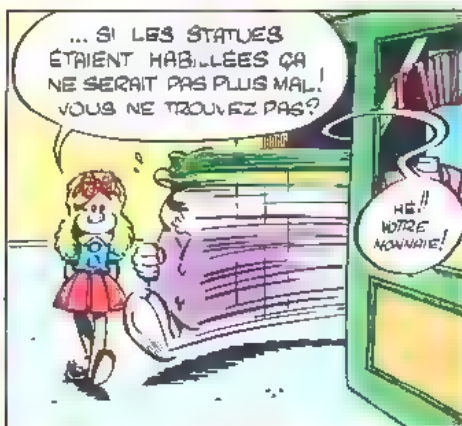
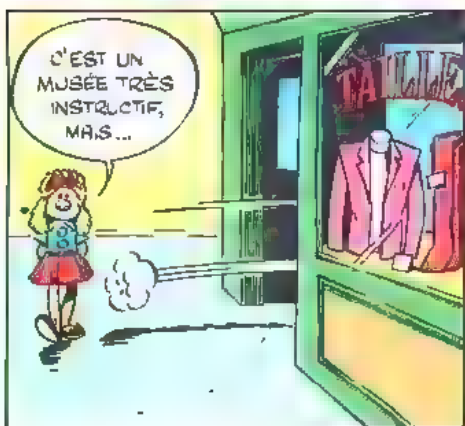
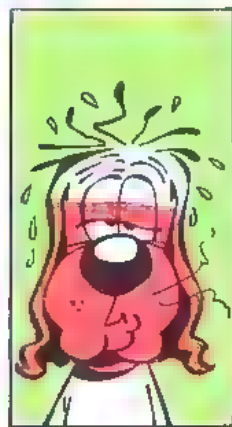
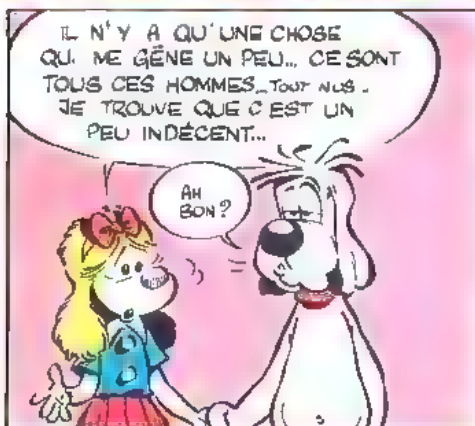
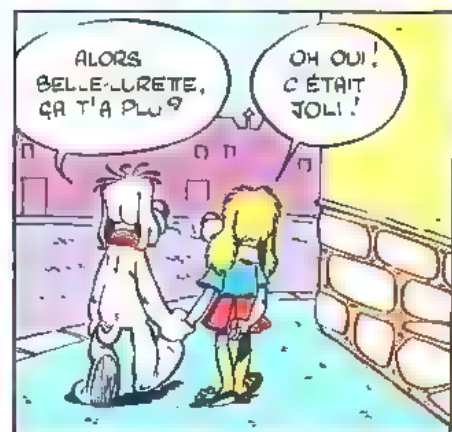
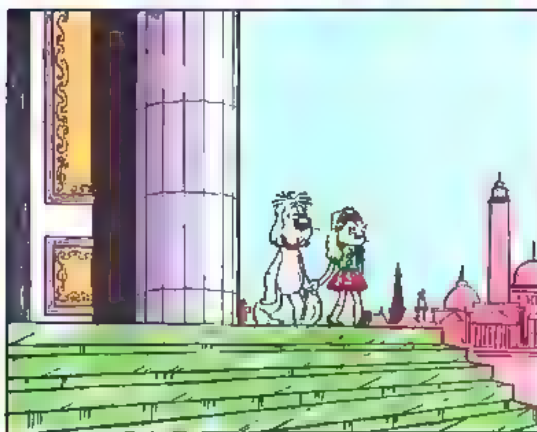
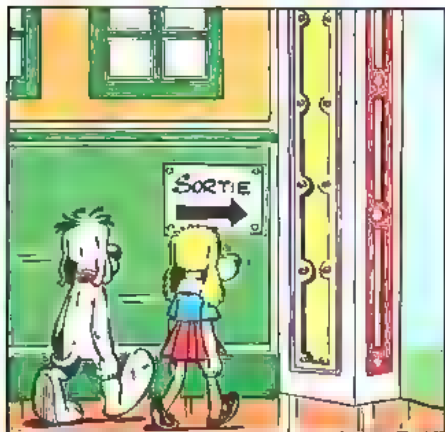
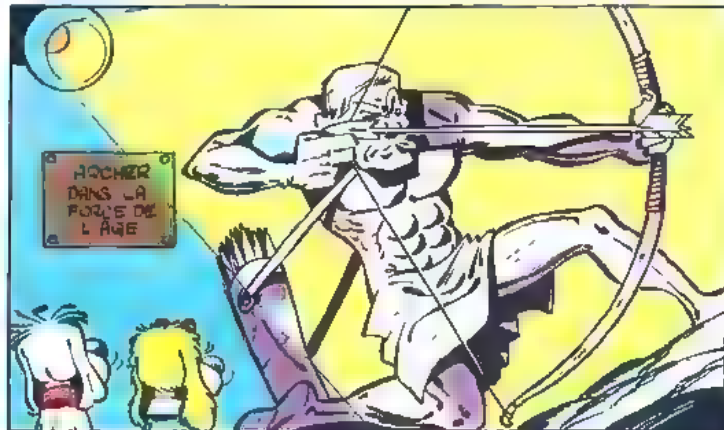


FAI-LURON

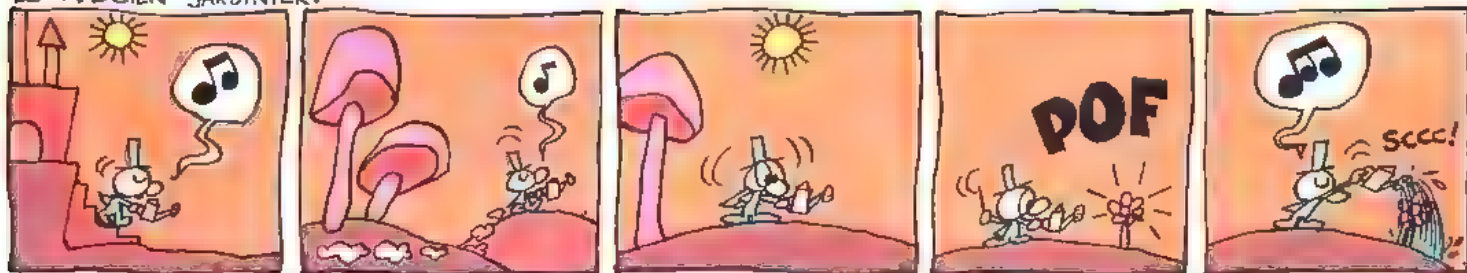


..OU LA JOIE DE VIVRE

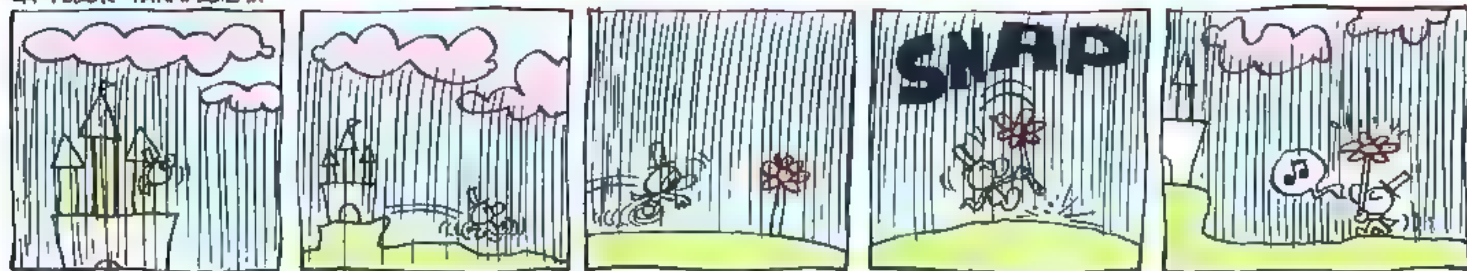
par GOTLIB



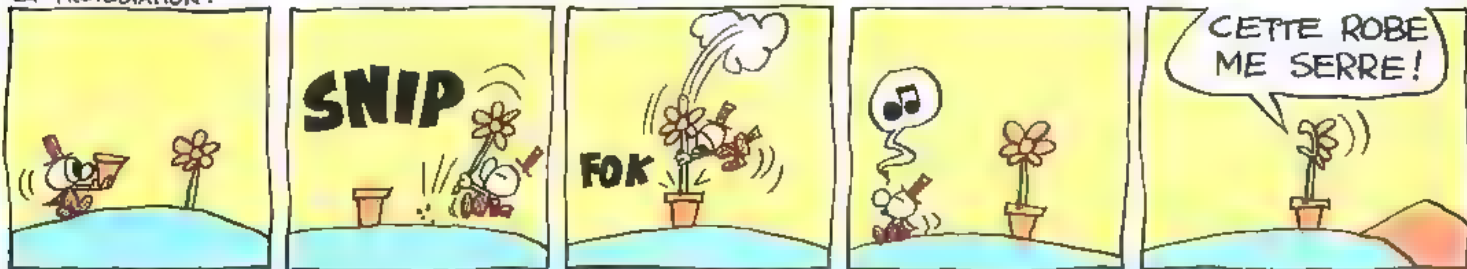
LE MAGICIEN JARDINIER.



LA FLEUR PARAPLUIE...



LA PROTESTATION.



LA VENGEANCE...



ET ALORS UN AUTRE !



L'ÉQUIVOQUE DU CAMÉLÉON.



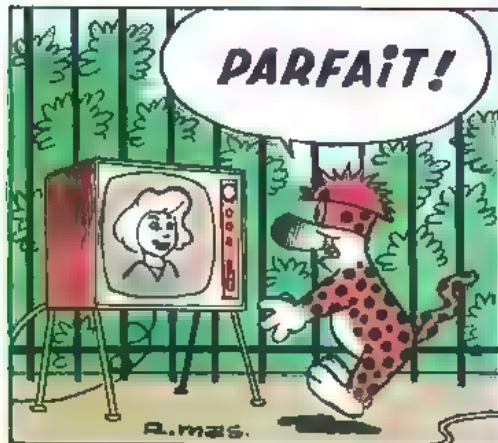
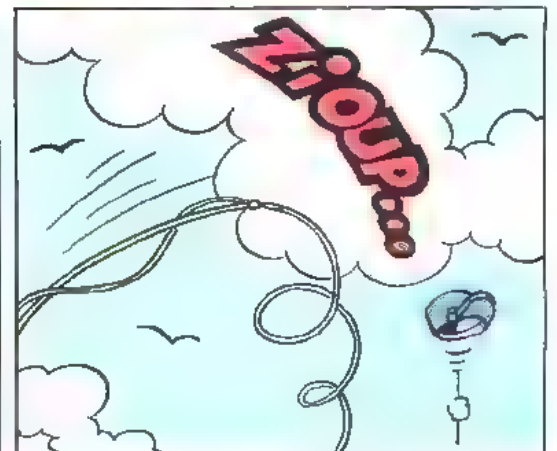
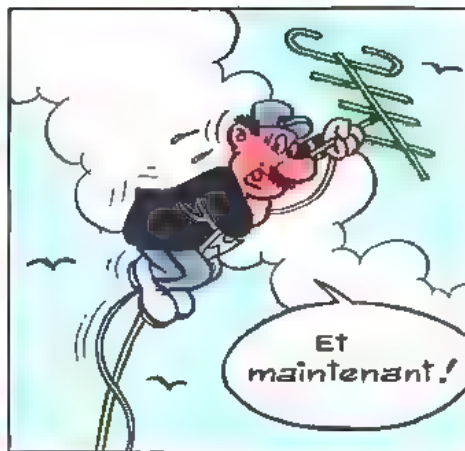
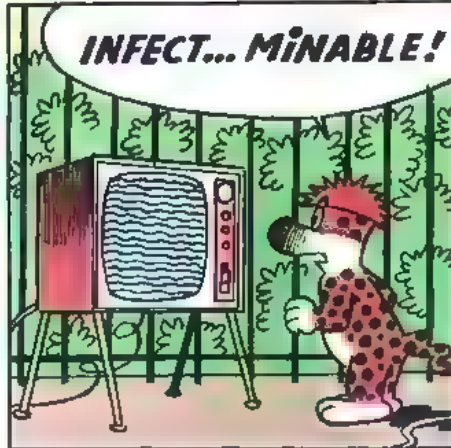
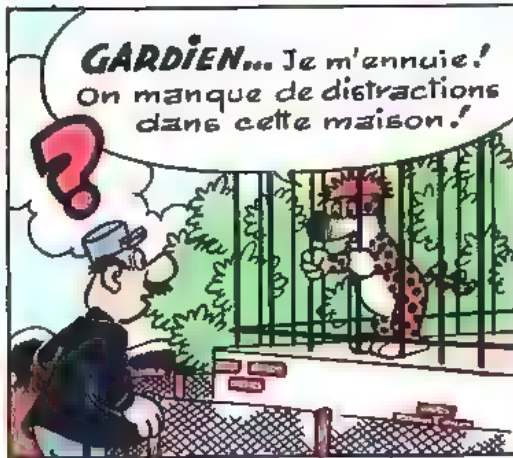


LÉO... bête à PART...



Scénario : SANI. MAS.

Dessin : MAS.



1259

AUTREURS



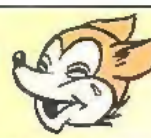
Scénario
et
Dessins
de
MANDRYKA*



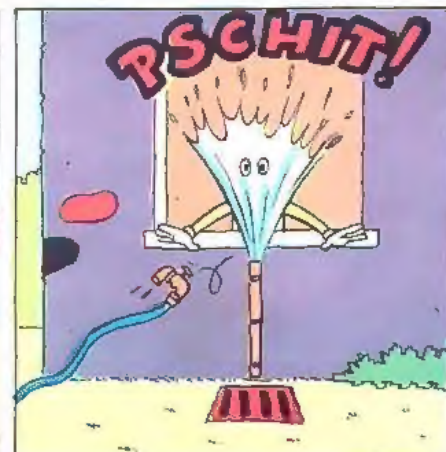
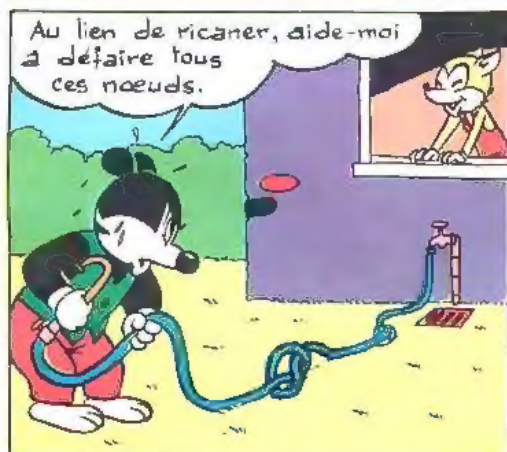
MANDRYKA*



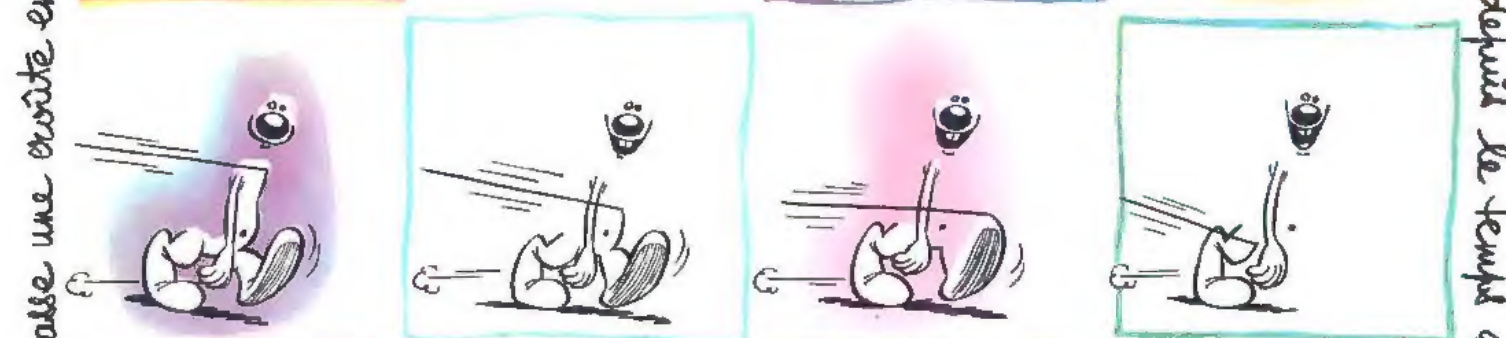
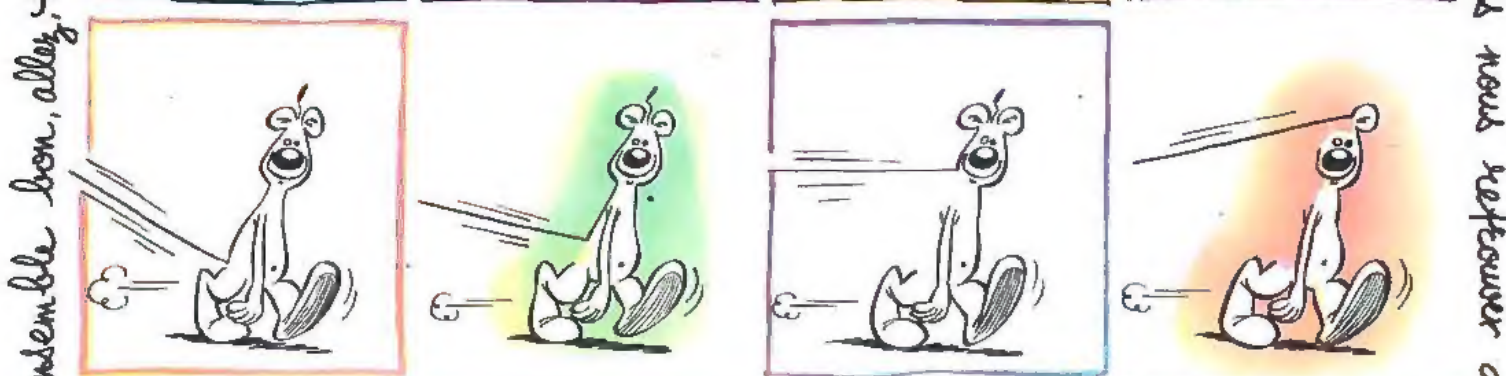
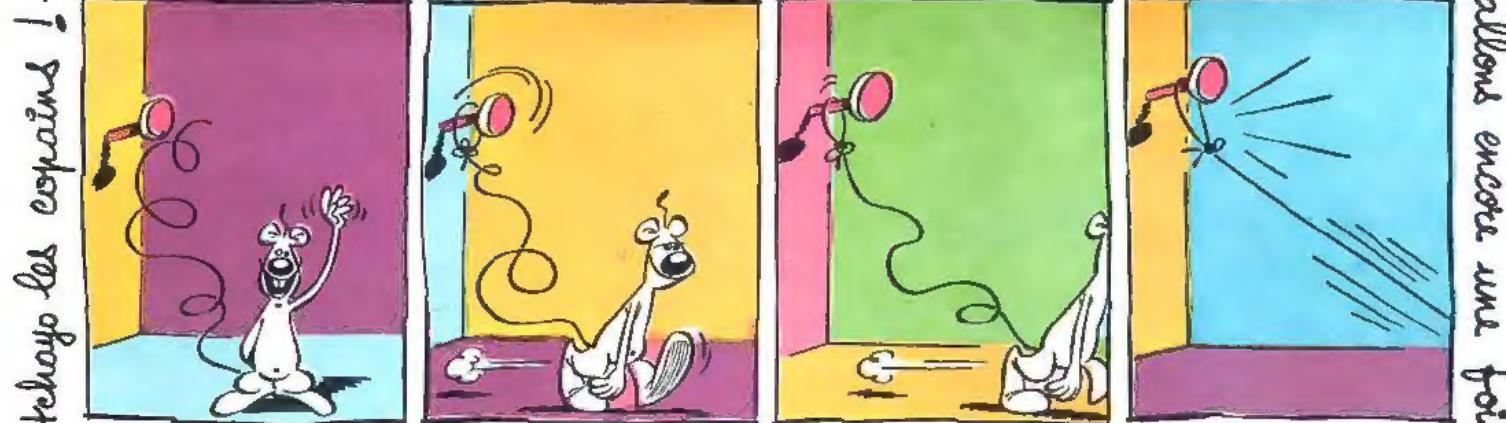
PLACID ET MUZO



SCÉNARIO ET
DESSINS DE
NICOLAOU



☆ Ah!... Chers petits enfants, aujourd'hui est un grand jour car nous



allons encore une fois nous reposer depuis le temps qu'on ne s'était pas vu c'est pas dommage, d'ailleurs d'une fille c'est vrai on devrait de voir plus souvent

LA SEMAINE PROCHAINE TOUT EN HISTOIRES COMPLETES

- Une histoire en cinq pages de PIF : « PIF ET L'HOROSCOPE ».
- ROBIN DES BOIS — Un grand récit d'action de vingt pages : « LE SANGLIER DU WASH ».
- TEDDY TED, le cow-boy aux yeux clairs dans « LA FUGUE DE DOC HOLWAYS ». Une aventure de dix pages.

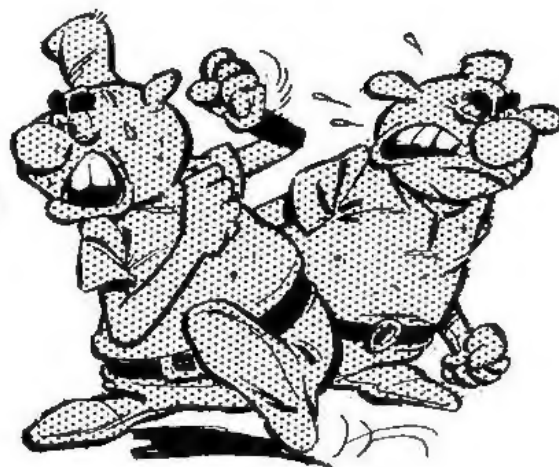
Et vous découvrirez, en compagnie d'ARTHUR,
le fantôme qui fait rire,

le pays des

REGOLUS

et des

Tristus



Et
bien sûr :

CORINNE ET JEANNOT
LE CONCOMBRE MASQUE
COUIK

NESTOR
PIFOU
GAI-LURON

M. LE MAGICIEN
LEO BETE A PART
AILLEURS
PLACID ET MUZO

LE JOURNAL DES JEUX DE 16 pages, avec le jeu concours primé qui vous fera
GAGNER 250 F et un magnifique CADEAU.

et,
comme
toujours...



Vous retrouverez bientôt :

LOUP NOIR
TOTOCHÉ ET SES COPAINS
JACQUES FLASH
BOB MALLARD
RAGNAR
LES PIONNIERS DE L'ESPERANCE

Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT



PAR TABARY.



BONJOUR JEANNOT, ON JOUE ?

DÉSOLÉ CORINNE, JE TRAVAILLE, JE SUIS PROSPECTEUR ! JE FAIS DE LA PROSPECTION, QUOI !



BIEN ! C'EST IMPRESSIONNANT COMME MÉTIER, ÇA FAIT INTELLIGENT... ET ÇA CONSISTE EN QUOI ?

A DISTRIBUER DES PROSPECTUS.

OH, LAISSE-MOI LE FAIRE, JEANNOT !

JE VEUX BIEN, CORINNE, MAIS TU ES MON EMPLOYÉE ! C'EST MOI LE CHÉF ! LE DIRECTEUR ! LE P.D.G. ! LE PATRON, QUOI ! TU GAGNERAS 1 F DE L'HEURE ! VU ? OUSTE ! AU TRAVAIL !!



AH ! C'EST UNE AUTO-ÉCOLE, AVEC COURS DE PERFECTIONNEMENT ? JE VOIS....

VOUS AVEZ 1 HEURE, POUR DISTRIBUER ÇA, MADemoiselle !



LÀ, ELLE NE PEUT PAS ME FAIRE DE BLAQUE ! MÊME SI ELLE LES JETAIT, C'EST INCONTRÔLABLE UN BOULOT COMME ÇA !



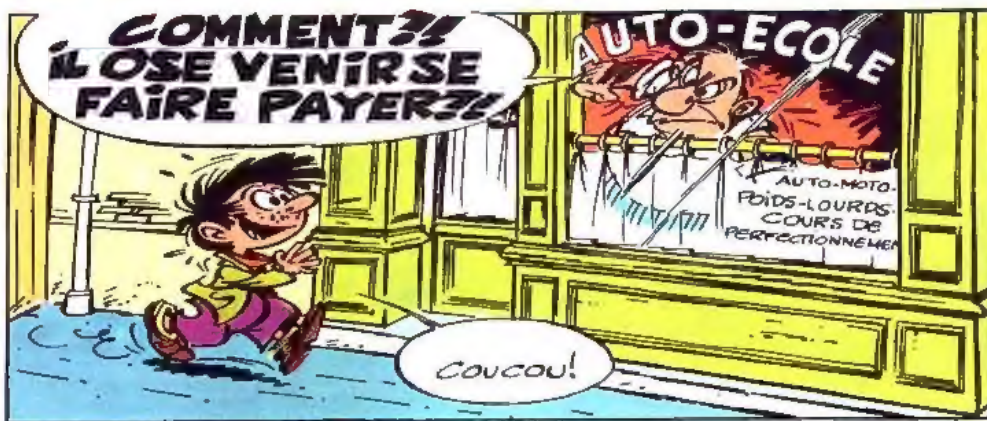
1 HEURE PLUS TARD...

J'AI TERMINÉ, PATRON !

PARFAIT ! TENEZ MON PETIT, VOICI VOS 1 F. ALLEZ VOUS ACHETER UNE SUCETTE.

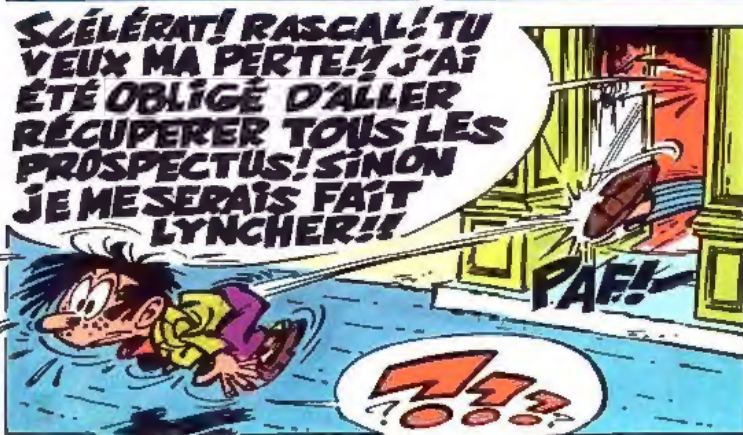


TANDIS QUE MOI JE VAIS CHERCHER MES 3 F... HÉ, HÉ, HÉ ! A RIEN FAIRE, HÉ, HÉ, HÉ ! LA PAYE DU P.D.G. EN QUELQUE SORTE.

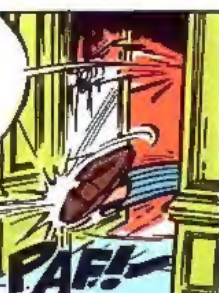


COMMENT ? IL OSE VENIR SE FAIRE PAYER ?

COUCOU !



SCÉLÉRAT ! RASCAL ! TU VEUX MA PERTE ! J'AI ÉTÉ OBLIGÉ D'ALLER RÉCUPÉRER TOUS LES PROSPECTUS ! SINON JE ME SERAIS FAIT LYNCHER !!



PAF !

COURS DE PERFECTIONNEMENT, QU'IL DISAIT, LE PROSPECTUS, J'EN AI MIS SUR LE PARE-BRIS DE TOUTES LES VOITURES PLUS OU MOINS CABOSSÉES... FALLAIT PAS ?



CORINNE ! TU NE FAIS PLUS PARTIE DU PERSONNEL ! JE TE METS À LA PORTE !!

TABARY/69.

1250